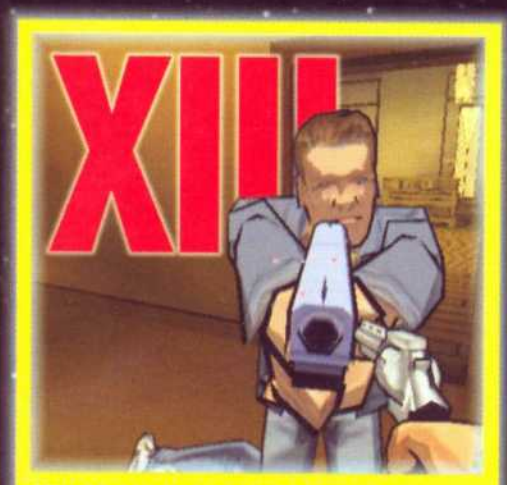
NINTENDO GAMECUBE ◆ GAME BOY ADVANCE

11/03 Ausgabe 78 **€ 3,30**
Österreich € 3,50; Schweiz sfr 6,40; Holland, Belgien, Luxemburg € 3,75;
Frankreich, Griechenland, Italien, Portugal, Spanien € 4,15; Dänemark dkr 28,-

N-ZONE

DAS MEISTGEKAUFTE NINTENDO-MAGAZIN



EXKLUSIV-REPORTAGE:
Ubi Softs genialer Comic-Shooter angespielt. Neue Bilder plus Interview!

VIEWTIFUL JOE

4-SEITEN-TEST: Capcoms Prügel-Sensation im PAL-Check – nur für GameCube!

Die GameCube-Saga geht weiter!

STAR WARS ROGUE SQUADRON III

WELT-PREMIERE ERSTER TEST!

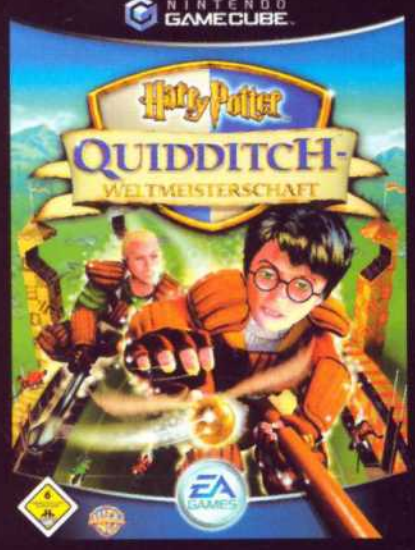
ENDLICH: Erster Test des neuen Action-Krachers von Factor 5! Kann die Grafikreferenz auch spielerisch überzeugen? Die Antwort auf sechs Seiten!

NINTENDO SCHLÄGT ZURÜCK
ADVANCE WARS 2
TEST: Laues Update oder geniale Fortsetzung? Nintendos Strategiehammer auf dem Prüfstand!

JETZT FÜR GAME BOY ADVANCE
FINAL FANTASY
TACTICS ADVANCE: Wir nehmen Squares lang erwarteten Titel kritisch unter die Lupe!

4 194373 903306 11

SUCHER - TREIBER - JÄGER: SIEGE BEI DER QUIDDITCH™-WELTMEISTERSCHAFT.



Jetzt kannst auch Du endlich Quidditch™ spielen - den Lieblingssport der Hexen und Zauberer. Führe Dein Haus zum Sieg in Hogwarts™ und stell' Dich dann der ultimativen Herausforderung - der Quidditch™-Weltmeisterschaft. Wähle eines der neun Nationalteams und spiel' alle Positionen durch. Schnell. Spannend. Erstmals kannst Du *alles* erleben.

Harry Potter QUIDDITCH-WELTMEISTERSCHAFT

IN LUDO EST

EA GAMES

Challenge Everything

www.harrypotter.ea.com
www.harrypotter.com

NINTENDO GAMECUBE

Nintendo Connectivity

GAME BOY ADVANCE™

© 2003 Electronic Arts Inc. Alle Rechte vorbehalten. Electronic Arts, EA GAMES und das EA GAMES-Logo sind Marken beziehungsweise eingetragene Marken von Electronic Arts Inc. in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Alle Rechte vorbehalten. Alle anderen Marken sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer. EA GAMES™ ist eine Electronic Arts™-Marke. GAME BOY ADVANCE, NINTENDO GAMECUBE AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

HARRY POTTER and all related characters and elements are trademarks of and © Warner Bros. Entertainment Inc. Harry Potter Publishing Rights © JKR.
WBIE LOGO: ™ & © Warner Bros. Entertainment Inc.

EDITORIAL

Die Macht ist mit uns! Star Wars:

ROGUE SQUADRON III

Test-Weltpremiere in N-ZONE!

DIE NEUE ACTION-REFERENZ!

Einen echten Leckerbissen für Skywalker- und GameCube-Fans haben wir in dieser Ausgabe anzubieten: Als weltweit erstes Magazin hatten wir nämlich die Gelegenheit, die finale Version des lange erwarteten neuen *Star Wars*-Games ausführlich zu testen! Wir ließen uns diese Chance natürlich nicht entgehen und präsentieren auf satten sechs Seiten den potenziellen Weihnachts-Megaseller. So viel sei jetzt schon verraten: Mit diesem Game setzen die Entwickler von Factor 5 neue Maßstäbe. Aus deutscher Sicht ist dies übrigens besonders bemerkenswert, denn hinter dem Spiel stecken nicht – wie meist im Konsolensektor – japanische oder amerikanische Programmierer, sondern überwiegend deutsche Entwickler, die in den letzten Jahren zu einem der wichtigsten Partner von LucasArts und Nintendo avancierten. Wir wollen die Gelegenheit nutzen und die bemerkenswerte Geschichte von Factor 5 an dieser Stelle kurz beleuchten.

KÖLSCHE JUNGS EROBERN DIE NINTENDO-WELT

„Amiga-Games auf Spielhallen-Niveau zu entwickeln", lautete das vorrangige Ziel von fünf Programmierern, Grafikern und Soundspezialisten, die sich 1987 in Köln unter dem Namen „Factor 5" zusammenschlossen. Bereits mit dem ersten Titel, einem *R-Type*-Klon namens *Katakis*, gelang es Julian Eggebrecht, Thomas Engel, Holger Schmidt & Co., dieses ehrgeizige Vorhaben in die Tat umzusetzen. Es folgten mit *R-Type, Turrican I, Turrican II* und *BC Kids* eine ganze Reihe weiterer Amiga-Hits, bevor die ehrgeizigen kölschen Jungs mit *Indiana Jones* (SNES), *Contra* (Game Boy) und *Mega Turrican* (Mega Drive) den Einstieg in den Konsolenmarkt wagten. Da sich leider kein deutsches Softwarehaus ernsthaft auf dem Konsolensektor engagierte, wanderte Factor 5 1996 mit Mann und Maus aus und bastelt seitdem in San Rafael (Kalifornien) an erfolgreichen Videospielen und Entwickler-Technologien, deren Wert die Chefetagen von LucasArts und Nintendo mehr als zu schätzen wissen. Wir sagen „Danke!" für geniale Spiele wie *Star Wars: Rogue Squadron III* und stoßen mit einem Kölsch auf eine erfolgreiche Zukunft für Factor 5 an!

Euer Hans Ippisch
REDAKTIONSDIREKTOR

ES BLEIBT HEISS!! Heiße Temperaturen und Sommerloch gehören endlich der Vergangenheit an, nun bestimmen heiße Games und ausgedehnte Spielesessions den redaktionellen Alltag bei N-ZONE.

Vordere Reihe, von links nach rechts:
Hans Ippisch (Redaktion)
Udo Crnjak (Redaktion)
Matthias Schöffel (Layout)

Hintere Reihe, von links nach rechts:
Fabian Sluga (Redaktion)
Kerstin Springer (Redaktion)
Fabian Hübner (Layout)

Nicht auf dem Bild:
Stefanie Sämann (Layout)

INHALT 11/2003

NEWS

6 Allgemeine News
58 Import-News

REPORTAGE

10 Die Rückkehr der Barbaren

RUBRIKEN

97 Abo Inside
51 Abonnement-Werbung
26 Charts
78 Feedback
72 Hardware & Zubehör
96 Impressum
96 Inserentenverzeichnis
74 Leserbriefe
20 Spiele-Lexikon
98 Vorschau
95 Zeugnis

SPIELEREGISTER

Advance Wars 2: Black Hole Rising 52
Baldur's Gate: Dark Alliance 80
Baten Kaitos 58
Big Mutha Truckers 42, 81
Bionicle: The Game 50
Blackthorne 56
Buffy the Vampire Slayer: Chaos Bleeds 36
Disney Party 50
Disney's Extreme Skate Adventure 57
Dragon Ball Z: Budokai 40
Drome Racers 45
Final Fantasy Tactics Advance 54
Freedom Fighters 32, 84
Golden Sun: Die vergessene Epoche 81
Harry Potter und der Stein der Weisen 9
Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs 16, 17
Ikaruga 82
James Bond 007: Alles oder Nichts 59
James Bond 007: Nightfire 83
Killer 7 8
Kirby: Nightmare in Dreamland 56
Mission Impossible: Operation Surma 7
Monster Island 60
NHL 2004 46
One Piece Grand Battle 3 59
P.N.03 80
Pac-Man World 2 81
Pikmin 2 6
Pokémon Pinball: Rubin & Saphir 18, 83
Soul Calibur II 92
Spirits & Spells 60
Splinter Cell: Pandora Tomorrow 8
Spyro Adventure 57
SSX 3 8
Star Wars Rogue Squadron III: Rebel Strike 62
Starsky & Hutch 44
Super Bust-A-Move Allstars 48
Tales of Symphonia 68
The Legend of Zelda: The Four Swords 7
The Simpsons: Road Rage 81
Tiger Woods PGA Tour 2004 47
TimeSplitters 2 82
Viewtiful Joe 28
Worms 3D 38
XIII 12
Yu-Gi-Oh! Worldwide Edition 82

REPORTAGE 10

DIE RÜCKKEHR DER BARBAREN

Wir konnten den Entwicklern des neuen Conan-Spiels in Bratislava einen Besuch abstatten. Neben ausgiebigen Eindrücken des Spiels haben wir auch viel über die tschechischen Entwickler erfahren. Aber lest selbst – ab Seite 10.

VORSCHAU 12

XIII

Was für eine Karriere! Agent XIII schaffte es im Comic-Bereich schon auf 15 Bände. Nun hat er seinen ersten Konsolenauftritt vor sich. Wir zeigen euch vorab ab Seite 12, was der talentierte Agent in dem Cel-Shading-Ego-Shooter alles draufhat.

TEST
28 VIEWTIFUL JOE

Capcom veröffentlicht endlich diesen außergewöhnlichen Action-Titel in Europa. Wir konnten schon von der japanischen Version nicht genug kriegen. Ob das mit der deutschen Fassung auch so ist, lest ihr ab Seite 28.

TEST
52 ADVANCE WARS 2: BLACK HOLE RISING

Strategen, egal ob große oder kleine, aufgepasst! Die Fortsetzung des genialen *Advance Wars* erscheint hierzulande und wir nehmen es Stück für Stück unter die Lupe. Einen Testbericht könnt ihr ab Seite 52 lesen.

TEST
62 STAR WARS ROGUE SQUADRON III: REBEL STRIKE

Udo packte sein Laserschwert aus und saß tagelang mit Umhang und Helm in der Redaktion. Ihr fragt euch, warum? Der Importtest zu *Rebel Strike* stand auf dem Programm. Zu finden ab Seite 62.

VORSCHAU

GAMECUBE

16 Hr. d. R.: Die Rückkehr des Königs
Tolkien wäre echt stolz!

12 XIII
Einer Verschwörung auf der Spur!

GAME BOY ADVANCE

17 Hr. d. R.: Die Rückkehr des Königs
Orks meucheln für unterwegs!

18 Pokémon Pinball: Rubin & Saphir
Flippernd auf der Jagd!

TEST

GAMECUBE

42 Big Mutha Truckers
50 Bionicle: The Game
36 Buffy the Vampire Slayer: Chaos Bleeds
50 Disney Party
40 Dragon Ball Z: Budokai
45 Drome Racers
32 Freedom Fighters
46 NHL 2004
62 Star Wars Rogue Squadron III: Rebel Strike
44 Starsky & Hutch
48 Super Bust-A-Move Allstars
68 Tales of Symphonia
47 Tiger Woods PGA Tour 2004
28 Viewtiful Joe
38 Worms 3D

GAME BOY ADVANCE

52 Advance Wars 2: Black Hole Rising
56 Blackthorne
57 Disney's Extreme Skate Adventure
54 Final Fantasy Tactics Advance
56 Kirby: Nightmare in Dreamland
57 Spyro Adventure

KOMPLETTLÖSUNG

84 Freedom Fighters

KURZTIPPS

92 Soul Calibur II

CHEATS & CODES

GAMECUBE

80 Baldur's Gate: Dark Alliance
81 Big Mutha Truckers
82 Ikaruga
83 James Bond 007: Nightfire
80 P.N.03
81 Pac-Man World 2
82 TimeSplitters 2

GAME BOY ADVANCE

81 Golden Sun: Die vergessene Epoche
83 Pokémon Pinball: Rubin & Saphir
81 The Simpsons: Road Rage
82 Yu-Gi-Oh! Worldwide Edition

NEWS

VIELFALT Es gibt deutlich mehr Gegner.

SCHLEICHWERBUNG So eine Umweltverschmutzung!

ZU ZWEIT Wer findet den Schlüssel zuerst?

BESSER Dieses Mal sind die Zwischensequenzen deutlich aufwendiger.

Pikmin 2

STRATEGIE **Neue Bilder und Infos zu Nintendos Blumen-Spektakel**

Im Sommer des vergangenen Jahres wuselten Nintendos Pikmin in die Herzen der GameCube-Spieler. Das Strategie-Spektakel gilt als einer der innovativsten Titel der vergangenen Jahre und erzielte gute Verkaufszahlen. So verwundert es auch nicht, dass Nintendo bereits seit einiger Zeit an einer Fortsetzung werkelt. Der Nachfolger soll vor allem einen größeren Umfang und einen unterhaltsamen Zweispieler-Splitscreen bieten, in dem ihr gegeneinander antreten könnt. Außerdem gibt es bei *Pikmin 2*, anders als beim ersten Teil, nur in einigen wenigen Levels ein nerviges Zeitlimit. Dieses Mal sollt ihr in Ruhe die Gegend erkunden und euch eine riesige Pikmin-Armee aufbauen können, die ihr gegen die zahlreichen neuen Feinde einsetzt. Darüber hinaus gibt es jetzt weitere Pikmin-Rassen in anderen Farben, die wieder unterschiedliche Fähigkeiten besitzen. Wir freuen uns schon, Nintendos Strategiehammer bald näher vorstellen zu können. Doch alle Blumenfreunde, die sich bereits riesig auf *Pikmin 2* gefreut haben, müssen sich noch ein wenig länger gedulden. Nintendo verschob *Pikmin 2* auf das 2. Quartal 2004. „Wir möchten die hohe Produktqualität sicherstellen, welche die Fans von Nintendo gewohnt sind", begründete man bei Nintendo die Verschiebung. **(fs)**

Hersteller: Nintendo
Internet: www.nintendo-europe.com
Termin: 2. Quartal 2004

N-ZONE TOPS & FLOPS

TOPS

1. PREMIERE
Wir testen den Action-Kracher *Star Wars Rogue Squadron III.*
2. PREMIERE II
Viewtiful Joe, *Buffy*, *Worms 3D* und *Dragon Ball Z* im ersten PAL-Test!
3. STRATEGIE-PERLEN
GBA-Strategen kämpfen sich durch *Advance Wars 2* und *Final Fantasy Tactics Advance.*
4. SOMMERLOCH ADE
21 Titel stehen im N-ZONE-Testcenter auf dem Prüfstand!
5. RPG-HIT
Tales of Symphonia übertrifft die Erwartungen!

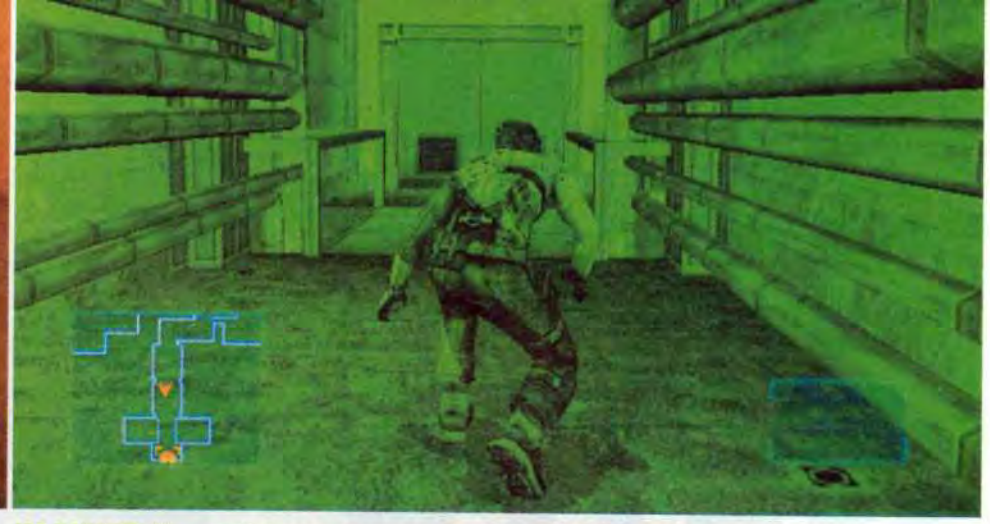
FLOPS

1. NICHT FEIERLICH
Disney Party kann nicht überzeugen.
2. LANGSAMER AGENT
007: Alles oder nichts erscheint erst 2004.
3. VERKÜHLTE BLUMEN
Die Pikmin wachsen erst 2004 wieder auf dem GameCube.
4. ÜBERSTUNDEN
Viele Testversionen kommen erst kurz vor knapp.
5. VERSPÄTUNG
PAL-Test zu *F-Zero GX* erst in der nächsten N-ZONE.

NEWSTICKER

+++ERFOLGREICH Nintendo hat seit Markteinführung in den USA über 15 Millionen GBA SP verkauft. **+++ZAHLEN, ZAHLEN, ZAHLEN** Nach der Nachrichtenagentur Reuters hat sich die PlayStation 2 in Europa, Australien, Afrika und dem Nahen Osten 15,6 Millionen Mal verkauft. Die Xbox kommt auf 2,3 Millionen verkaufte Einheiten, der GameCube auf 1,6 Millionen. **+++HELFENDE HAND** Electronic Arts hat eine neue Abteilung gegründet, die sich speziell auf den Vertrieb von kleineren unbekannten Entwicklungsstudios konzentrieren wird. So möchte EA auch kleinen Studios helfend unter die Arme greifen. **+++SONIC UND BILLY** Wie Sega bekannt gab, wird Sonic als versteckter Charakter in *Billy Hatcher and the Giant Egg* enthalten sein. **+++ONLINE MIT AOL** Wie Nintendo of America mitteilte, hat man eine Übereinkunft mit dem weltweit agierenden Internet-Provider AOL getroffen, nach der Online-Spiele für den GameCube in Zukunft über AOL-Software laufen werden. Gleichzeitig betonte man aber auch, dass Nintendo seinen Standpunkt zu Online-Spielen nicht geändert habe. Das neue Übereinkommen stelle aber sicher, dass zahlreiche Nintendo-Produkte nun auch auf AOL-Internetseiten vorgestellt würden. Nintendo hält Online-

FREUDE PUR Dieser Wissenschaftler ist überwältigt, uns die Tür zu öffnen.



IM DUNKELN ... nutzt man besser das Nachtsichtgerät.

Mission Impossible: Operation Surma

ACTION-ADVENTURE **Die lang erwartete unmögliche Mission geht überraschenderweise doch noch weiter.**

Wer hätte das gedacht? Das schon vor Ewigkeiten angekündigte und zwischenzeitlich in der Versenkung verschwundene neue *Mission Impossible*-Spiel von Atari nimmt langsam Formen an. Bereits auf der E3 gab es ein wenig von dem Titel zu bestaunen. Was nach kurzem Anspielen sofort auffällt, ist die frappierende Ähnlichkeit zu Ubisofts *Splinter Cell*. Nicht nur dass die Animationen von Sam Fisher selbst stammen könnten, auch die Thematik gleicht dem großen Vorbild. So dürft ihr auch als IMF-Agent Kameras abschalten, Wachen betäuben und Zielpersonen abhören und fotografieren. Allerdings sollen die Levels wesentlich geradliniger aufgebaut sein. Während PS2- und Xbox-Zocker noch dieses Jahr die unmögliche Mission wagen dürfen, kommen GameCube-Besitzer erst nächstes Jahr in den Genuss des Agenten-Spektakels. **(fs)**

Hersteller: Atari
Internet: www.atari.de
Termin: Frühjahr 2004

ECHTE FREUNDE Die Kumpels sacken Rubine ein.

HÖHLEN-TOUR So sieht es auf dem GBA aus.

NETT Und so auf dem GameCube.

The Legend of Zelda: The Four Swords

ACTION-ADVENTURE **Link startet in sein erstes echtes Multiplayer-Abenteuer für den GameCube.**

Besser gesagt: Bis zu vier Links starten in das erste echte Multiplayer-Abenteuer für den GameCube. Als vor wenigen Monaten *The Four Swords* für den Game Boy Advance erschien, rechnete niemand damit, dass es diesen Titel mal auf dem GameCube geben würde. Doch Nintendo demonstrierte auf der E3 andere Absichten und zeigte *Zelda: The Four Swords* für den GameCube, welches seinen Reiz vor allem aus der tollen GameCube-GBA-Verbindung zieht. Denn die Spieler steuern ihre Links auf dem Fernseher, betritt man dagegen ein Haus oder eine Höhle, wechselt das Geschehen auf das Display des GBA. Das ist sehr witzig, da man nie genau weiß, ob sich die Kumpels gerade mal wieder ein paar Rubine in einer Höhle sichern, während man draußen noch mit der Feindbekämpfung beschäftigt ist. Nach jedem Level erhält man eine Statistik à la *Mario Party*. Bewertet werden unter anderen, wie viele Feinde man zerstört und wie viele Rubine man eingesammelt hat. Der Beste gewinnt. Das verspricht genialen Party-Spaß. Ob der grafisch schlichte Titel allerdings auch GameCube-Besitzer zufrieden stellt und ob der Umfang stimmt, bleibt abzuwarten. Einen Release-Termin gibt es derzeit noch nicht. Dafür haben wir neue Bilder für euch. Viel Spaß! **(fs)**

Hersteller: Nintendo
Internet: www.nintendo-europe.com
Termin: Nicht bekannt

Spiele derzeit noch nicht für rentabel. **+++ERFOLGSSPUR** Ubisoft hat seit Firmengründung über 100 Millionen Spiele verkauft. Parallel zu dieser Mitteilung, zeigte Ubisoft das neue Firmen-Logo, welches das Auftreten des Unternehmens sowie die einzigartigen Spiele unterstreichen soll. Ihr könnt das neue Logo in unserem *XIII*-Artikel auf Seite 13 begutachten. **+++EINER WENIGER** *Hitman 2*-Hersteller Eidos gab bekannt, dass man in Zukunft keine GameCube-Software mehr produzieren werde. Als Grund gab man die schlechten Verkäufe der Konsole an. **+++TERMINATOR KOMMT 2004** Nachdem *Terminator 3* nicht auf der GameCube-Release-Liste von Atari auftauchte, ergab eine Nachfrage, dass der Action-Kracher zum Kinofilm erst 2004 auf den GameCube kommt. **+++PANNE** Es war nur der Bruchteil einer Sekunde und dennoch reichte es aus, um für jede Menge Gesprächsstoff zu sorgen. Während eines Nintendo-Videos auf der Games Convention war für einen kurzen Augenblick der PC-Titel *Battlefield 1942* zu sehen. Leider tauchte das Spiel auf keiner Release-Liste auf. Eine Nachfrage ergab, dass es sich um eine Panne handelte. Es wird kein *Battlefield*-Spiel für den GameCube geben. **+++SCHULDENABBAU** Atari möchte Schulden in Höhe von 115 Millionen Dollar durch die Ausgabe neuer Aktien abbauen. Durch die Maßnahme möchte Atari über 200 Millionen Dollar einnehmen und ein neues Kapitel in der Firmengeschichte einläuten. **+++GBA-TELEFON** Der Telefon-Hersteller Digital Act Co. hat eine Cartridge entwickelt, die den Game Boy in ein vollwertiges Video-Telefon verwandelt. Das Gerät soll im Dezember für umgerechnet 100 Euro in den Handel kommen.

NEWS

GRAFISCH TOP Das macht Appetit auf mehr! **SNIPER-GEWEHR** Sam visiert die Gegner an.

INFO KURZ & KNAPP

Xbox 2:
Microsoft möchte die Xbox 2 nicht als Set-Top-Box verkaufen, mit der man direkt Filme oder Musik vermarkten könnte. „Das würde überhaupt keinen Sinn machen, es existieren ja schon hervorragende Möglichkeiten, sich zu Hause Musik anzuhören und Filme zu erleben", sagte Cameron Ferroni, General Manager Xbox, in einem Interview mit dem Handels-Magazin *MCV*. Zuvor geisterten Spekulationen durch die Medien, nach denen Microsoft die Xbox 2 als Set-Top-Box verkaufen würde.

Sonys Handheld:
Sony veröffentlichte auf seinem Gamers Day neue Details zum PlayStation Portable (kurz PSP). Demnach sollen sich die Steuerkontrollen am PS2-Controller orientieren und die vier bekannten Knöpfe Kreis, Dreieck, Quadrat und Kreuz bieten. Darüber hinaus wird es ein Digi-Kreuz und einen Analog-Stick geben sowie zwei Schultertasten. Außerdem teilte Sony mit, dass die 3D-Leistung eher der PS2 gleicht als der älteren PSone. Die Akkuleistung soll vergleichbaren High-End-Geräten entsprechen und bis zu sechs Stunden betragen. Bereits zuvor gab Ken Kutaragi, Präsident von Sony Computer Entertainment, bekannt, dass man auch optionale Geräte anbieten wird, die den PSP zum Mobilfunktelefon sowie zur digitalen Kamera aufrüsten werden.

Splinter Cell: Pandora Tomorrow

ACTION-ADVENTURE Top-Agent Sam Fisher kehrt 2004 auf den GameCube zurück.

Bislang ist noch nicht viel über Sam Fishers nächstes Agenten-Abenteuer bekannt. Es wird eine komplett neue Story geben, die Grafik wird sich verbessert zeigen und man wird eine Online-Unterstützung bieten. Bei der zögerlichen GameCube-Online-Unterstützung von allen Publishern warten wir aber erst mal ab, ob auch die GameCube-Version von *Pandora Tomorrow* tatsächlich onlinefähig sein wird. Wer sich aber schon mal einen ersten Eindruck vom Spiel machen möchte, der kann sich hier die brandneuen Screenshots anschauen, sowie unter www.n-zone.de einen Trailer zum Spiel herunterladen. **(fs)**

Hersteller: Ubisoft
Internet: www.ubisoft.de
Termin: 2004

ACTION Mittels Fadenkreuz visiert man offensichtlich die Gegner an.

GROSS Mächtige Wummen gehören dazu!

SSX 3

TRENDSPORT Schnee-Sport der Extraklasse!

Der neueste Spross der *SSX*-Reihe nähert sich mit großen Schritten der Fertigstellung. Wir konnten einen Blick auf eine weit fortgeschrittene Version des Snowboard-Spiels werfen. In *SSX 3* dürft ihr einen kompletten Berg erkunden. Verschiedene Aufgaben, wie das Absolvieren eines Rennens, halten euch bei Laune. Das Trickarsenal ist groß wie nie und ihr könnt Combo an Combo reihen. Die Grafik zeigt sich verbessert, wenn sie auch nicht das Letzte aus dem GameCube herausquetscht. Besonders beeindruckend sind die langen Abfahrten: So könnt ihr im Spielverlauf an Rennen teilnehmen, die sich über den kompletten Berg erstrecken. Bis ihr die Zielflagge seht, dauert es dann auch schon mal eine gute halbe Stunde! Darüber hinaus bietet euch EA Musik von vielen bekannten Künstlern wie Fatboy Slim und N.E.R.D. sowie wechselnde Wetterbedingungen während der Abfahrten und eine GBA-Link-Möglichkeit. In der nächsten N-ZONE folgt der Test. **(fs)**

Hersteller: Electronic Arts
Internet: www.electronicarts.de
Termin: Mitte Oktober

Killer 7

ACTION Neue Screenshots zum Action-Hit!

Langsam dröppeln weitere Screenshots zu *Killer 7* in unsere Redaktion. Der Titel, bei dem ihr den Auftragskiller Harman Smith steuert, erscheint 2004 exklusiv für Nintendos GameCube und richtet sich aufgrund der derben Gewaltdarstellung eindeutig an eine ältere Zielgruppe. Smith kann sich in sieben Persönlichkeiten versetzen und muss gegen eine mysteriöse Sekte kämpfen, die nach und nach die Welt erobert und mit Gewalt überzieht. Bislang konnte noch niemand den Capcom-Titel anspielen, die Screenshots des Cel-Shading-Action-Abenteuers sehen aber bereits sehr vielversprechend aus. **(fs)**

Hersteller: Capcom
Internet: www.capcom-europe.com
Termin: 2004

ERLAUBTE MITTEL Auf Knopfdruck schlagt ihr Gegner.

WÄCHTER Der Stein wird gut bewacht.

GEFÄHRLICH Harry kämpft gegen verzauberte Pflanzen.

Harry Potter und der Stein der Weisen

ACTION-ADVENTURE **Der kleine Zauberlehrling beweist sein Können in seinem ersten GameCube-Abenteuer.**

In seinem ersten Abenteuer? Moment mal, es gab doch bereits letztes Jahr ein *Harry Potter*-Spiel für den GameCube! Das ist richtig, allerdings handelt es sich beim letztjährigen Titel *Harry Potter und die Kammer des Schreckens* um eine Versoftung des zweiten Buchs. *Harry Potter und der Stein der Weisen* basiert aber auf dem gleichnamigen ersten Bestseller der *Harry Potter*-Reihe. Bereits auf der PSone und dem Game Boy machten Harry, Ron und Hermine Jagd auf den Stein der Weisen; auf den Next-Generation-Konsolen veröffentlichte EA bislang aber lediglich den zweiten Teil. Deshalb gibt es jetzt das erste *Harry Potter*-Abenteuer in nie da gewesener Grafik-Pracht als komplett neues Spiel. Dank der Erfahrung, welche die Entwickler bereits bei der Programmierung der *Kammer des Schreckens* sammeln konnten, soll *Der Stein der Weisen* das beste *Harry Potter*-Spiel überhaupt werden. Die Grafik wurde überarbeitet, die Levels deutlich vergrößert, es gibt mehr Geheimnisse denn je und die störenden Ladezeiten des letztjährigen *Harry Potter*-Spiels wurden auch auf ein Minimum reduziert. Wie sich der deutlich von der *Zelda*-Serie inspirierte Titel schlägt, erfahrt ihr, wenn wir in unserem ausführlichen Test in der nächsten N-ZONE in Harrys erstes Schuljahr in Hogwarts starten. **(fs)**

Hersteller: Electronic Arts
Internet: www.electronicarts.de
Termin: 7. November

GEFÄHRLICH Harry im Kampf gegen den Troll.

REALISTISCH Die Charaktere sind detailgetreu.

Budget-Spiele

PLAYER'S CHOICE **Alle Titel auf einen Blick!**

Nintendos Budgetreihe wird langsam immer größer. Hier wollen wir euch einen Überblick geben, welche GameCube-Titel ihr für unter 30,- Euro abstauben könnt. Brandneue Player's-Choice-Titel sind *James Bond 007: Nightfire*, *FIFA Football 2003* und *Medal of Honor: Frontline*.

FIFA Football 2003	Electronic Arts
James Bond 007: Nightfire	Electronic Arts
Luigi's Mansion	Nintendo
Medal of Honor: Frontline	Electronic Arts
Pikmin	Nintendo
Sonic Adventure 2: Battle	Atari
Super Smash Bros. Melee	Nintendo

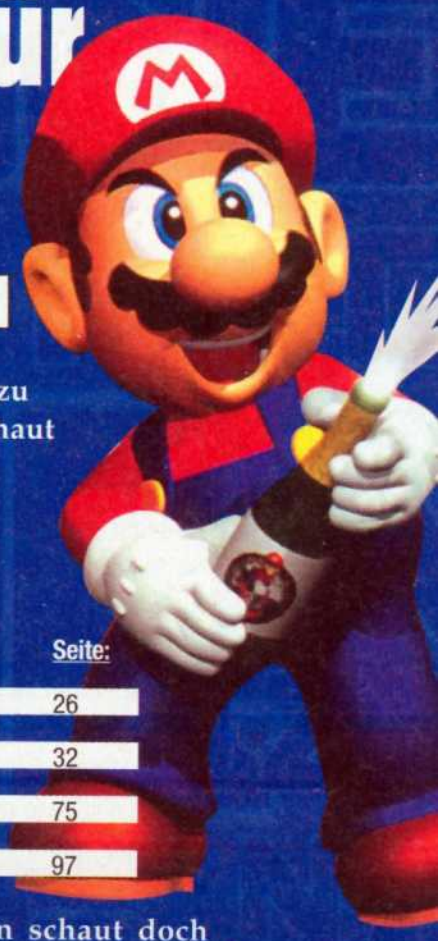
Heiße Preise für coole Leser!

GEWINNSPIEL-FÜHRER **Der Wegweiser zum Glück!**

Ihr wollt auch mal die Korken knallen lassen und zu den Gewinnern in der N-ZONE gehören? Dann schaut doch in unsere Übersicht und checkt, wo es etwas abzustauben gibt!

Gewinnspiele in dieser Ausgabe:

Wo?	Zu gewinnen gibt es:	Seite:
Charts	*FIFA Football 2004*, *SSX Tricky*, *NHL 2004*	26
Freedom Fighters	*Freedom Fighters*, Poster, T-Shirts	32
Leserbriefe	Diverse GameCube-Spiele	75
Neulich in der Redaktion	DVDs und Rucksäcke	97



Wenn euch das immer noch nicht genügt, dann schaut doch einfach mal auf unsere Website www.n-zone.de. Auch dort veranstalten wir regelmäßig tolle Gewinnspiele!

RIESIG Die Entwickler möchten eine Vielzahl an Feinden aufbieten.

BRUT Hinterhältige Zombies machen Conan das Leben schwer.

Die Rückkehr der

Die Entstehung von Conan.

Wir besuchten die Entwickler-Schmiede Cauldron im slowakischen Bratislava, wo derzeit eines der ambitioniertesten Action-Adventures in der Mache ist: *Conan*! *Conan* basiert dabei nicht auf den Filmen mit Arnold Schwarzenegger, sondern auf den Original-Büchern von Robert E. Howard. Wundert euch also nicht, wenn die Spielfigur Conan nur wenig Ähnlichkeit mit dem Hollywood-Superstar aufweist. Cauldron möchte ein Action-Adventure mit einem hohen Action-Anteil entwickeln. „70 bis 80 % Prozent des Spiels sind Kämpfe mit verschiedenen Gegnern, mit verschiedenen Waffen! Man findet im Spiel aber auch einige Adventure-Parts. Diese bestehen hauptsächlich darin, Fallen auszuweichen oder den richtigen Weg oder einen Schlüssel zu finden. Wir möchten, dass *Conan* nicht nur ein Hack&Slay-Spiel und zu schnell langweilig wird", so Michal Smrkal, PR-Manager von Cauldron. Um der Gegnerscharen Herr zu werden, stehen Conan über 30 verschiedene Waffen zur Verfügung. Von Äxten über Schwerter bis hin zu Keulen könnt ihr auf alles zurückgreifen, was ein Barbar zum Überleben benötigt. Mit jeder Waffengattung kann Conan rund 15 verschiedene Kombos ausführen, mit denen er die Gegner traktiert. Je nach Waffe ändern sich auch die Animationen von Conan. Für ein zweihändiges Schwert braucht man logischerweise auch eine andere Animation als für eine Keule, die Conan mit nur einer Hand benutzt.

DIE GESCHICHTE

Diese Waffen muss Conan gegen mysteriöse Kultanhänger einsetzen, die das komplette Dorf von Conan niedergebrannt und viele Menschen getötet haben. Um die bösen Buben ausfindig zu machen, reist Conan extra 4.000 Meilen

INTERVIEW MIT MICHAL SMRKAL, PR-MANAGER VON CAULDRON

„Das Beste aus der Conan-Saga!"

Wir unterhielten uns mit Michal Smrkal, dem PR-Manager von Cauldron, über *Conan*.

N-ZONE: **Wie sind denn die Filme, Comics und Bücher einzuordnen?**
Michal Smrkal: Wir wollen unseren Conan so gestalten, wie er in den Originalbüchern von Horward ist. Die Geschichte und die Locations halten sich an die Bücher, wir versuchen aber auch die Atmosphäre der Filme in das Spiel einzubringen und haben zum Beispiel zwei Lieder aus dem Soundtrack im Spiel benutzen können. Wir haben einfach nur versucht, das Spiel zu einem Mix aus den besten Elementen der *Conan*-Saga zu machen. Wir arbeiten auch eng mit Conan Properties zusammen.

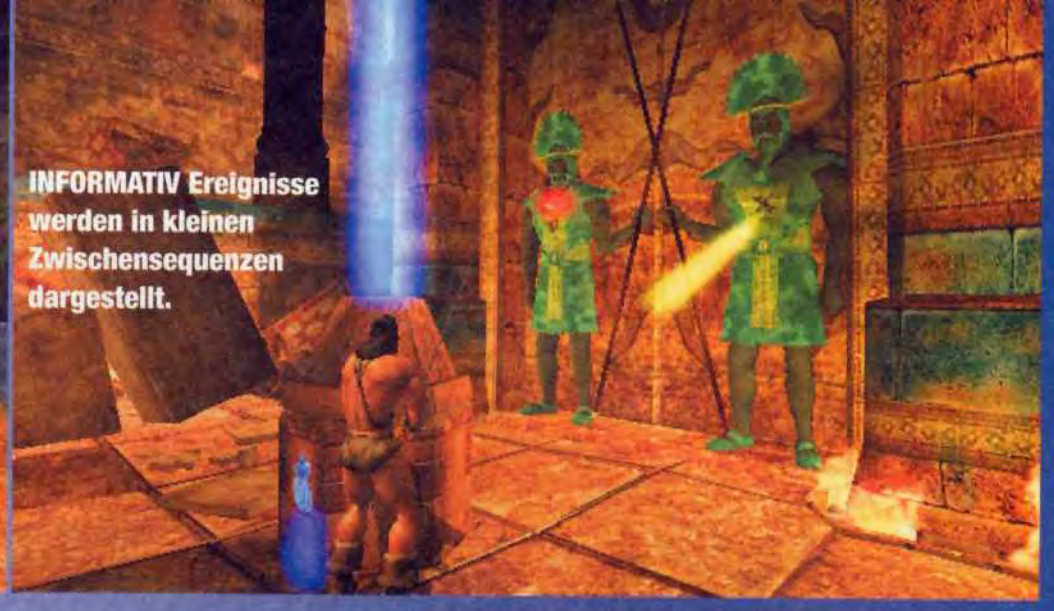
N-ZONE: **Was macht *Conan* zu einem so besonderen Spiel?**
Michal Smrkal: Nun, es ist ein Action-Adventure für Leute, denen die Atmosphäre in einem Spiel wichtig ist, die bei Kämpfen einen Adrenalin-Schub erleben wollen. Die Figur „Conan" ist ein elementarer Baustein des Swords&Sorcery-Genres und jeder, der auf Fantasy steht, wird mit *Conan* in eine perfekte Fantasy-Welt eintauchen können.

N-ZONE: **Wie sehen die Kombos aus?**
Michal Smrkal: Man hat zwei Grundattacken, die man beliebig kombinieren kann. Du kannst zum Beispiel Attacke 1 und dann Attacke 2 ausführen oder auch Attacke 1, Attacke 1 und dann erst Attacke 2. Je länger solche Ketten werden, desto stärker fällt dann auch die Attacke aus. Und für jede Kombo gibt es eine Extra-Animation, wodurch jede zum Unikat wird – es gibt keine zwei Kombos, die annähernd ähnlich aussehen. Die Kombos muss man übrigens erst kaufen. Das ist sozusagen das RPG-Element. Für jeden erlegten Gegner erhält der Spieler Erfahrungspunkte, die er später in neue Fähigkeiten und diese Kombos investieren kann.

N-ZONE: **Wie genau sieht das mit den Erfahrungspunkten aus?**
Michal Smrkal: Das hängt vom Spieler ab. Das Spiel wird drei Schwierigkeitsgrade haben, aber nur im höchsten gibt es genügend Erfahrungspunkte, um alle Kombos zu kaufen und aufzuleveln. Wer das Spiel auf „Normal" oder „Einfach" spielt, wird nicht genügend Erfahrungspunkte für alles sammeln können. Jede Kombo hat drei Upgrades – zum Schluss des Spiels könnte ich also praktisch alle Kombos in der untersten Stufe haben oder nur ein paar Kombos, die dafür sehr stark sind. Und dann sind diese Kombos natürlich noch mal von der Waffe abhängig, die der Spieler benutzt.

N-ZONE: **Kannst du uns was über die technische Seite des Spiels sagen?**
Michal Smrkal: Die Grafik-Engine wurde speziell für *Conan* entwickelt. Es ist eine Multiplattform-Engine, aber wir haben spezielle Programmierer-Teams, die sich um je eine Plattform kümmern, um das Spiel zu optimieren. So können wir aus der Hardware jeder Konsole das Beste rausholen.

HEFTIG Auch mit Voodoo-Zauber muss unser Barbar umgehen.



INFORMATIV Ereignisse werden in kleinen Zwischensequenzen dargestellt.

Barbaren

weit. Die Arbeiten an *Conan* begannen im März 2002, mittlerweile nähert sich das Projekt der Fertigstellung. Berücksichtigt man, dass an *Conan* überwiegend junge Programmierer werkeln, die bisher nur einige vielversprechende Demos programmiert haben, ist die Entwicklungszeit relativ kurz ausgefallen. „Wenn wir sehen, dass ein Programmierer eine großartige Demo für den PC schreibt, dann wissen wir auch, dass er sich für seine Arbeit aufopfert. Und damit ist er automatisch ein guter Programmierer", konstatiert Cauldron-Mitbegründer Marián Ferko. Eine sehr große Bedeutung kommt dem Kamera-System zu. So steuert ihr Conan aus einer fest vorgegebenen Kameraposition aus der dritten Person. Mittels Schwenks sollt ihr so stets einen optimalen Überblick erhalten. Am ehesten lässt sich das Kamera-System mit jenem aus *Eternal Darkness* vergleichen. „So ein Kamera-System zu entwickeln, ist nicht leicht. Das nimmt viel Zeit zum Testen in Anspruch", erzählt uns Level-Designer Martin Ondrejicka. Anfang 2004 soll *Conan* erscheinen und nicht nur für *Conan*-Fans ein tolles Fantasy-Spektakel bieten. Erwartet bald weitere Infos.

FABIAN SLUGA

INFO CAULDRON

Firmengeschichte

Cauldron wurde 1996 gegründet und hat schon einige bekannte PC-Titel entwickelt.

Das erste Projekt des 1996 gegründeten Studios war *Quadrax*, ein Geschicklichkeitsspiel, bei dem man Blöcke verschieben musste. 1997 veröffentlichte Cauldron sein zweites Spiel *Spellcross*, ein rundenbasiertes Strategiespiel. Einen großen Fisch veröffentlichte Cauldron im Jahr 2000 über Blue Byte: *Battle Isle: The Andosia War* oder auch *Battle Isle 4*. *Battle Isle* zählt zu den bekanntesten Strategieserien in der PC-Welt. Auch der 2003 erschienene Ego-Shooter *Chaser* konnte einigen Anklang bei Presse und Käufern finden.

BEKANNT Chaser war das letzte große Projekt von Cauldron.

INFO WWW.N-ZONE.DE

Fragt die Entwickler!

Unter www.n-zone.de habt ihr die Möglichkeit, mit den Entwicklern zu reden. Michal Smrkal wird euch Rede und Antwort stehen sowie mit Infos aus erster Hand versorgen. Und mit ein wenig Glück könnt ihr ihm auch einige Anregungen für *Conan* mit auf den Weg geben. Also, schaut einfach mal auf unserer Website im GameCube-Forum nach. Folgendes hat uns Michal bereits verraten.

Rang : VIP
Angemeldet seit: 25.07.03
IP : 195.168.27.42
Gepostet: 28.07.03 10:44

Hallo,

ich will euch eine Geschichte erzählen. Eine Geschichte über einen grossen Krieger, einen Barbaren aus dem kalten Norden, dessen Geschicklgkeit mi dem Schwert und Axt ihm zur Legende machte und noch heute werden von seine Taten noch hörren können. Und das ist einer dieser Legenden...

Nach dem seine Familie ermordet wurde, sein Dorf nieder gebrant, hatt Conan nur ein einziges Ziel - Rache. Sie ist seine einzige Begleiterin auf der Reise durch die schneegefrorenen Berge der Cimmeria, durch die Djungle darfars, oder die tödliche stygische Wüste.

Bis 70 atemberaubender levels, eine grosse Anzahl von Gegner, Waffen und Attacken wie eine wunderschöne junge Frau, können sie in dem neusten Conan Abenteuer erleben... und wenn sie fragen zu dem Speil haben, hier auf dem N-Zone forum werden sie von den Entwickler beantwortet... also, tretten sie gemeinsam mit uns in die legendäre hyboreisch Welt von Conan

Angemeldet seit: 25.07.03
IP : 195.168.27.42
Gepostet: 29.07.03 08:47

Halihalo,

um deine Fragen zu beantworten:

1. die Frage der Altersgrenze ist noch nicht definitv entschiden worden, aber wir wollen das +16 erreichen. Natürlich ist es etwas schwieirg inerhalb dieser grenze mit den Kämpfen, aber wir gehen an die äussersten Grenzen des machbaren, damit die kampfatmosphäre nicht zu kurz komnt, aber damit der Conan auch den breitesten Publikum vorgestell werden kann.

corw

2. der Multiplayer modus wird nur bei der PC un der XBOX version geplannt. ABER, für die anderen versionen haben wir ein paar überaschung geplannt.

3. Conan ist ein Einzelgänger, ein einsamer Kämpfer. Deshlab wir er keinen Begleiter haben. Wie du richtig erkannt hasst, sind die Wölfe an den Screenshots seine Gegner..bösartige, hungrige Gegner

Rang : VIP
Angemeldet seit: 25.07.03
IP : 195.168.27.42
Gepostet: 29.07.03 09:19

also, zu deinen Fragen:

1. im Conan wird es drei Schwierigkeitsgrade geben. Auf dem Easy wird es natürlich nicht so schwer sein, aber bei Hard, werden alle hardcore Gamer auf ihre Kosten kommen.

2. die Spielzeit soll ungefähr 20 Stunden sein, bei einem gutem Spieler.

3. Weil wir eine starke und vor allem interesante Geschichte machen wollten, wird es linear zugehen. Wir haben uns auf die Atmosphere konzentriert und die Lebendigkeit der ganzen hyborischen Welt mit aller seiner Düsterkeit und Unbarmherzigkeit.

Rang : VIP
Angemeldet seit: 25.07.03
IP : 195.168.27.42
Gepostet: 29.07.03 16:48

3. Zu erst werden sich die Versionen voneinander in der technischen Qualität etwas unterscheiden. Weil nicht alle Konsolen von gleicher Hardware Qualität sind, ist auch die Endgrpahische gestaltung von Konsole zur Konsole verschieden. Wir wollten aber keins billeges geportettes Spiel machen, deshalb haben wir uns an die jeweilligen Fähigkeites der bestimmnten Platofmren konzertriet un das beste aus ihnen herauszuholen.
Und es wird auch einige Spielerische überraschungen an den jeweiligen Konosien warten. Die aber will ich noch nicht verraten.

Rang : VIP
Angemeldet seit: 25.07.03
IP : 195.168.27.42
Gepostet: 30.07.03 15:24

alsooo so viele Fragen habe ich nicht erwarten, ich bin angenehm überrascht. Abre lange Rede, kurzer Sinn los gehts:

@hikari

1. warum solltestu du das Spiel kaufen? Na ja, wenn du die Atmosphäre einer düsteren, längst vergagener Welt magst, die voller Barbaren, gnadenloser Söldner und unheimlicher Biester ist, einer Welt die von dem Schatten eine urlatne Gottes bedekt wird, ist Conan deine Wahl. Wenn du eine spannende Geschichte, adrenalin geladene Kämpfe und einen Helden der seines gleichen suchen musst, ist Conan ein Spiel für dich

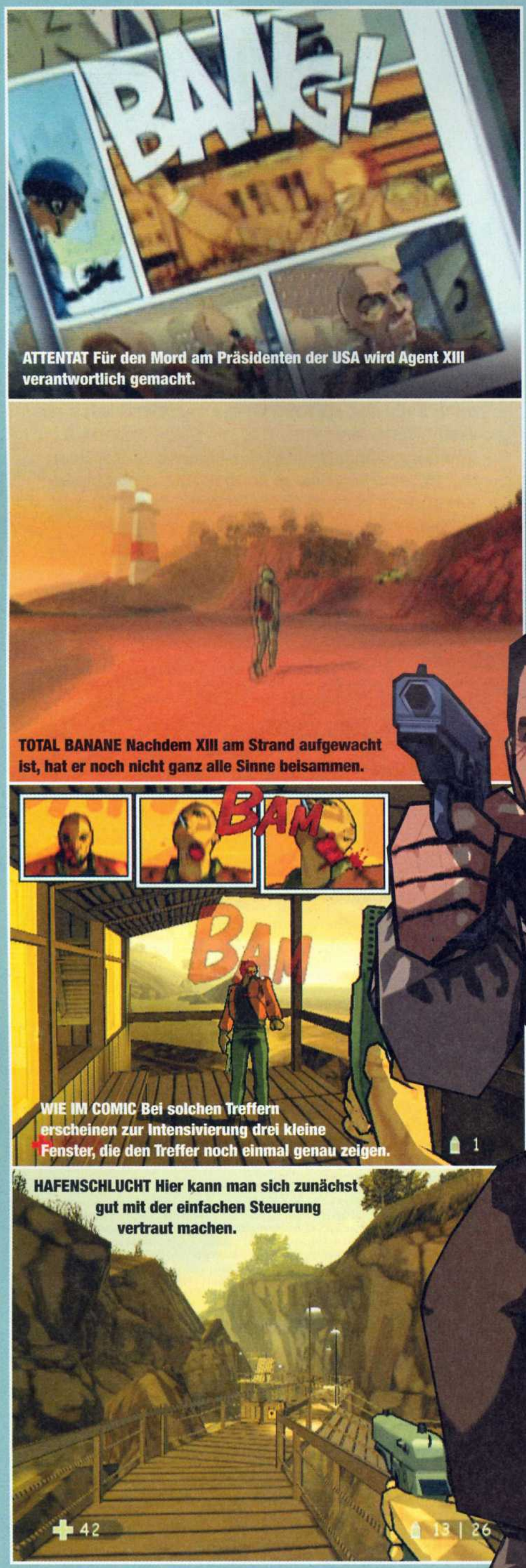
2. waffen - es gibt sehr vielle Waffen im Spiel. COnan wird aber nur zweihändige Schwerter, äxte und Keulen benutzen. Bei seinen gegnern ist die Vielfallt sehr viel grösser.

3. Heilung - es wird dor verschiedene heilende Tränke geben, die deine Wunden wieder schliessen werden und dich für den nächsten kampf wieder munter machen

XIII

Voll auf die Dreizehn!

Ubi Softs neues Action-Machwerk geht grafisch völlig neue Wege.



ATTENTAT Für den Mord am Präsidenten der USA wird Agent XIII verantwortlich gemacht.

TOTAL BANANE Nachdem XIII am Strand aufgewacht ist, hat er noch nicht ganz alle Sinne beisammen.

WIE IM COMIC Bei solchen Treffern erscheinen zur Intensivierung drei kleine Fenster, die den Treffer noch einmal genau zeigen.

HAFENSCHLUCHT Hier kann man sich zunächst gut mit der einfachen Steuerung vertraut machen.

ZWISCHENSPIEL Die überleitenden Sequenzen werden in bester Comic-Manier dargestellt.

GEISELNAHME Solange man die Geisel direkt vor sich hat, schießen die Wachleute nicht.

Im Bereich der Ego-Shooter gibt es im Moment auf dem GameCube für jeden Geschmack das Richtige. Erstklassige Vertreter wie *James Bond 007: Nightfire*, *TimeSplitters 2* oder *Medal of Honor: Frontline* bieten erbarmungslose Action, tolle Technik und eine dichte Atmosphäre. Ubi Soft lässt sich da nicht lumpen und veröffentlicht im November einen Ego-Shooter der ganz besonderen Art. *XIII* ist in vielerlei Hinsicht ein herausragendes und innovatives Stück Software. Als Grundlage für den Shooter dient der gleichnamige französische Comic von Jean van Hamme, der mittlerweile in die 15. Runde geht. Genug Stoff, um eine spannende Geschichte auf die Beine zu stellen ist somit auf jeden Fall vorhanden.

MEIN NAME IST HASE, ICH WEISS VON NIX

Die Hauptfigur in *XIII* ist ein Agent mit dem Codenamen XIII. Vollkommen orientierungslos und ohne jegliche Erinnerung an die eigene Identität oder an vergangene Ereignisse wacht der arme Mann an einem Strand schwer verletzt nach einem Mordanschlag auf. Nach und nach lüftet sich der Schleier der Unwissenheit und die spannend erzählte Geschichte um eine verworrene Verschwörung entwickelt sich langsam. Einziger Anhaltspunkt bei der schier hoffnungslosen Suche ist ein Schließfachschlüssel für eine New Yorker Bank. Doch um dorthin zu gelangen, muss sich der Spieler erst einige Probleme in Form von Gegnern vom Hals schaffen. Eine gute Gelegenheit, sich mit der Steuerung und dem eigenwilligen Grafikstil auseinander zu setzen. In den ersten Spielabschnitten erscheinen immer dann Informationsfelder, wenn man eine neue Aktion durchführen kann. Ein spezielles Tutorial ist somit unnötig. Die Steuerung wurde wirklich vorbildlich umgesetzt und ist nach den ersten Spielminuten sehr intuitiv zu beherrschen. Die Auto-Aim-Funktion ist bei der Zielerfassung äußerst erleichternd, kann aber, je nach Bedarf oder Wunsch, auch deaktiviert werden.

BEKANNTES UND VÖLLIG NEUES

Wie es sich für einen guten Ego-Shooter gehört, sind auch viele unterschiedliche Bleispritzen mit dabei. Egal ob 9-mm-Handfeuerwaffe, Schrotflinte, Scharfschützengewehr, Wurfmesser oder eine Armbrust. Für jede Vorliebe bzw. Situation ist was dabei. Außerdem verfügt jede Waffe über eine sekundäre Funktion, wie zum Beispiel Schalldämpfer, Impuls- oder Dauerfeuer oder Zielfernrohr. Was den Titel eigentlich wirklich von der übrigen Ego-Shooter-Kost abhebt, ist der Cel-Shading-Look. Bisher fand dieser Grafikstil beispielsweise bei *Jet Set Radio* oder *The Legend of Zelda: The*

INFO FIRMENINFO

UBI SOFT

Der französische Hersteller produziert einen Top-Titel nach dem anderen.

Die Gründung von Ubi Soft fand 1986 in Frankreich statt. Heute hat der Konzern Niederlassungen in 22 Ländern und kann auf zahlreiche Softwareperlen zurückblicken. Nach dem Megahit *Splinter Cell* werden in nächster Zeit *Beyond Good & Evil*, *Prince of Persia: The Sands of Time* und *XIII* veröffentlicht. Wobei die ersten beiden Titel leider vorerst Sony-exklusiv sind.

KOMMANDOZENTRALE Die Schauplätze sind sehr abwechslungsreich gestaltet worden.

VERDEUTLICHUNG So gut wie alles im Spiel wird mit eingeblendeten Wörtern im Comic-Stil unterlegt.

HEAD-SHOT Solche Einstellungen sind nicht gerade was für schwache Nerven. Trotz Cel Shading ist das Spiel ziemlich brutal.

Wind Waker Anwendung. *XIII* ist sehr stark an den zugrunde liegenden Comic angelehnt. Dies wird durch die Einblendung von separaten Text- oder Grafikfeldern sehr gut unterstrichen. Steht man zum Beispiel vor einem neuen Bereich, kann man in einem kleinen Fenster sehen, was hinter der Tür gerade abgeht. Erledigt man einen Gegner mit einem Wurfmesser, wird in drei kleinen Fenstern dargestellt, wie sich das Messer dem Opfer nähert und schließlich trifft. Mit Pixelblut wird bei der Darstellung nicht gespart, womit eindeutig ein erwachsenes Publikum angesprochen werden soll.

SCHLEICHEN MIT STIL

Entsprechend der Geschichte kommt es nicht immer darauf an, rohe Gewalt zu benutzen, um zum Ziel zu gelangen. In bestimmten Levelabschnitten ist es auch bitter nötig, leise und unaufällig zu bleiben. Hilfreich hierbei ist der „sechste Sinn" der Hauptfigur. Bewegt sich beispielsweise ein Gegner hinter einer Tür oder Ecke, werden seine Schritte in Form von Buchstaben visualisiert. So kann man den perfekten Zeitpunkt abwarten, um zuzuschlagen. Wenn man nicht gerade geräuschlose Waffen wie Wurfmesser oder Armbrust zur Hand hat, kann man auch einfach auf das herumstehende Inventar zurückgreifen. Stühle, Backsteine oder Flaschen eignen sich hervorragend dazu, eine Wache ins Land der Träume zu schicken. Um einen Alarm zu vermeiden, empfiehlt es sich, Bewustlose beiseite zu schaffen. Diverse Hindernisse wollen mit hilfreichen Gegenständen überwunden werden. Hierzu zählen Magnetkarten für verschlossene Türen oder ein Enterhaken, um sich eine Häuserfront hochzuziehen. Solisten werden sich somit auf keinen Fall langweilen. Aber auch im Mehrspieler-Modus können sich bis zu vier Spieler spannende Duelle liefern.

NOCH NICHT PERFEKT

Leider waren in unserer Vorschau-Version bisher nur zwei Multiplayer-Levels in zwei Spielarten spielbar. In der finalen Version kann man sich in den Spielarten Deathmatch, Team Deathmatch, Capture the Flag und The Hunt mit bis zu drei Kumpels vergnügen. Technisch präsentierte sich die uns vorliegende Vorabversion recht solide, auch wenn die Bildwiederholungsrate noch einiger Verbesserung bedarf. Stellenweise gerät das Spiel doch ziemlich stark ins Ruckeln. Musikalisch haben die Entwickler wirklich herausragende Arbeit geleistet. Eine sehr gelungene Mischung aus Jazz, 70er-Jahre-Rhythmen und elektronischen Klängen unterstreichen die Atmosphäre und auch die Gefechte sehr gut. Die Sprachausgabe war zwar noch komplett auf Englisch, wird aber vollends in deutscher Sprache sein, wenn das Spiel hierzulande erscheint. Werden die technischen Mängel beseitigt, steht uns ein absoluter Hitgarant bevor.

UDO CRNJAK

INFO LOKALISATION

Die deutschen Sprecher

Was wäre die Story von *XIII* ohne die richtigen Synchronsprecher?

Ubi Soft konnte für die deutsche Synchronisation namhafte Schauspieler an Land ziehen. Der Agent XIII wird von Ben Becker gesprochen. Viele andere Stars der deutschen Synchron- und Schauspielbranche sind auch mit dabei. Denesch Zoude übernimmt die stimmliche Rolle von Major Jones. Rolf Schulte hat schon Patrick Steward, Robert Redford und Sir Anthony Hopkins seine Stimme im Deutschen geliehen. Weiterhin sind Niels Clausnitzer (als Colonel Amos) sowie Otto Mellies (als General Carrington) mit dabei.

BEN BECKER

VORSCHAU

XIII

Genre:	Ego-Shooter
Hersteller:	Ubi Soft
Entwickler:	Ubi Soft
Internet:	www.ubisoft.de
Spieler	1-4
Termin	13. November

EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

„**Grafisch innovativer** und megastylischer Ego-Shooter. Mit etwas technischem Feinschliff ein sicherer Hit!"

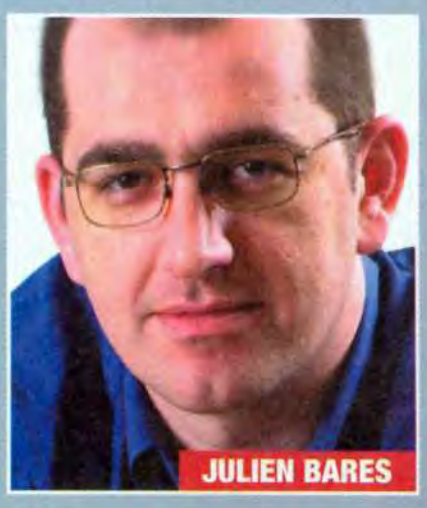
KATHEDRALE Um die Verschwörung vollends aufzudecken, kommt man an die wundersamsten Orte.

RUINENTOUR Hier kann hinter jeder Ecke ein Hinterhalt lauern. Zum Glück hat Agent XIII seinen sechsten Sinn.

Hinter den Kulissen

Die Entwickler verrieten uns das **Erfolgsgeheimnis von XIII.**

Wir haben den Entwicklern ein bisschen auf den Zahn gefühlt und wollten Einzelheiten zu dem außergewöhnlichen Ego-Shooter XIII wissen. Im Folgenden könnt ihr lesen, was Julien Bares (Producer) und Alkis Argyriadis (Lead Sound Designer) auf unsere Fragen geantwortet haben.


JULIEN BARES

ALKIS ARGYRIADIS

N-ZONE: Die PS2-, Xbox- und PC-Version wird über einige Online-Spielmodi verfügen. Wieso haben Sie sich beim GameCube gegen eine Online-Unterstützung entschieden? Werden vielleicht zumindest LAN-Spiele möglich sein?

Julien Bares: Nun, wir haben uns nicht von Anfang an gegen eine Online-Unterstützung entschieden. Es ist aber nun mal so, dass das Online-System des GameCube in Europa und den USA weit weniger ausgeprägt ist als bei den beiden anderen Systemen. Außerdem war das Online-Konzept ziemlich schwach, als wir die Entscheidung diesbezüglich treffen mussten. LAN-Spiele werden auch nicht möglich sein.

N-ZONE: Das Spiel hat den gleichnamigen Comic zur Grundlage. Behandelt das Spiel – bezüglich der Storyline – alle 15 Bände von *XIII* oder nur einen bestimmten Teil?

Julien Bares: Das Spiel basiert auf den ersten fünf Teilen des Comics, da diese den Hauptteil der Geschichte beinhalten.

N-ZONE: Inwieweit wurden Jean van Hamme und Vance (aka William van Cutsem) in die Entwicklung einbezogen?

Julien Bares: Obwohl wir das starke Szenario des Comics erhalten haben, mussten wir dennoch einiges ändern, um die Geschichte in ein Spiel zu verwandeln. Am Anfang haben wir unsere Geschichte an Jean van Hamme geschickt, um zu sehen, ob er mit unseren Veränderungen einverstanden ist. Er stand uns mit Ratschlägen und Verfeinerungen zur Seite. Diese Zusammenarbeit haben wir die gesamte Entwicklung hindurch beibehalten. In grafischer Hinsicht haben wir zunächst Vance unser Projekt vorgestellt. Er war, trotz der Änderung des „Zeichenstiles" recht zufrieden, nachdem er realisierte, dass wir den Grundton beibehalten haben. Na ja, er war anfangs vielleicht ein bisschen enttäuscht wegen Jones Haarschnitt.

N-ZONE: Haben Sie sich eventuell für den Cel-Shading-Look entschieden, um dem Gewalt-Realismus im Spiel etwas aus dem Weg zu gehen? In Deutschland wurden deshalb bereits viele Shooter indiziert.

Julien Bares: Nein. Obwohl wir uns über den Gewaltaspekt in unserem Spiel bewusst sind, war das nie der Grund für diese Entscheidung. Wir wollten immer den Comic im Vordergrund halten. Wir fanden, dass der Cel-Shading-Look die beste Art und Weise war, dies zu zeigen.

N-ZONE: Wird der Titel auch mit FMV-Sequenzen aufwarten können?

Julien Bares: Während des Spiels bekommt der Spieler einige Flash-Back-Szenen zu sehen, die ihn an wichtige Elemente aus der Vergangenheit erinnern. Es kommen aber auch In-Game-Sequenzen vor, die der Spieler sorgfältig verfolgen muss. Zwischen den Kapiteln wird die Geschichte in Form von Cartoonfilmen weitererzählt.

„Das Online-Konzept des GameCube ist schwach!"

N-ZONE: Die musikalische Untermalung ist für jedes Spiel ein wichtiges Stilmittel, um die Spannung aufrechtzuerhalten. Auf welche Art von Musik hat man bei *XIII* zurückgegriffen?

Alkis Argyriadis: Es gibt über zwei Stunden Originalmusik – abgemischt in Dolby Prologic 2. Die Musik ist an den Stil von Lalo Schifrin, Mancini und anderen Jazz-Soul-Komponisten in den 70ern angelehnt, mit elektronischen Einflüssen verfeinert. Es ist eine raffinierte Mischung aus dem 70er-Sound (wie er in alten Serien zu finden war) und mehr aktuelleren Rhythmen. Sogar Break Beat wird in Actionszenen verwendet. Außerdem ist die Musik interaktiv. Sie folgt den Aktionen des Spielers, der, im übertragenen Sinne, seine eigene Musik macht. Es besteht eine sehr enge Verbindung zwischen Gameplay und Musik. Sie reicht von langsamen, ruhigen und atmosphärischen Klängen bis hin zu richtig stressigen Melodien, ja sogar „brutale" Musik ist mit dabei. Sie hilft, die generell dichte Atmosphäre des Spiels noch weiter zu verstärken.

N-ZONE: Was genau verbirgt sich hinter dem Mehrspieler-Modus The Hunt?

Julien Bares: Bei The Hunt jagen die Spieler ein sich bewegendes Ziel. Punkte werden in Abhängigkeit zu dem verursachten Schaden bei jedem Treffer, den das Ziel erleidet, vergeben. Je öfter das Ziel getroffen wird, desto kleiner wird es – und so wird es immer schwerer, Punkte zu machen. Die Spieler bekommen außerdem Extrapunkte, wenn sie es schaffen, das Ziel zu eliminieren. Berühren sie das Ziel jedoch, sterben die Spieler.

N-ZONE: Muss man den sechsten Sinn des Hauptdarstellers unbedingt nutzen?

Julien Bares: Einige Situationen im Spiel erfordern stilles Vorgehen. Der Spieler kann sich auch dazu entscheiden, schnell durch einen Teil durchzurennen, aber das wird manchmal sehr schwer. Der sechste Sinn ist besonders nützlich, um einem Gegner aufzulauern und ihn dann aus dem Weg zu räumen, oder zu warten, bis er wieder weitergeht.

N-ZONE: Warum hat sich XIII um ein halbes Jahr verschoben?

Julien Bares: Nun, wir haben zu Beginn eigentlich nicht so einen großen Mehrspieler-Teil geplant. Den Online-Modus haben wir außerdem während der Produktion konzipiert. Außerdem war das Einbringen der animierten Pop-up-Fenster ein Grund, warum wir Zeit benötigten.

N-ZONE: Vielen Dank für das Gespräch!

Der Herr der Ringe
Die Rückkehr des Königs

Der Herr der Film-Umsetzungen legt sich **fürs Finale** schwer ins Zeug. Wir haben neue Bilder und Impressionen von der Ring-Entsorgung.

PRÜGELSTRAFE
Gandalf hilft bei der Verteidigung von Minas Tirith.

lich ins Getümmel stürzt. Ihr dachtet, dass schon im *Herr der Ringe*-Begleitspiel *Die zwei Türme* die Post so richtig abging? Dann wartet mal ab, was Electronic Arts sich zur Umsetzung von *Die Rückkehr des Königs* einfallen lässt.

ALLER GUTEN RINGE SIND DREI

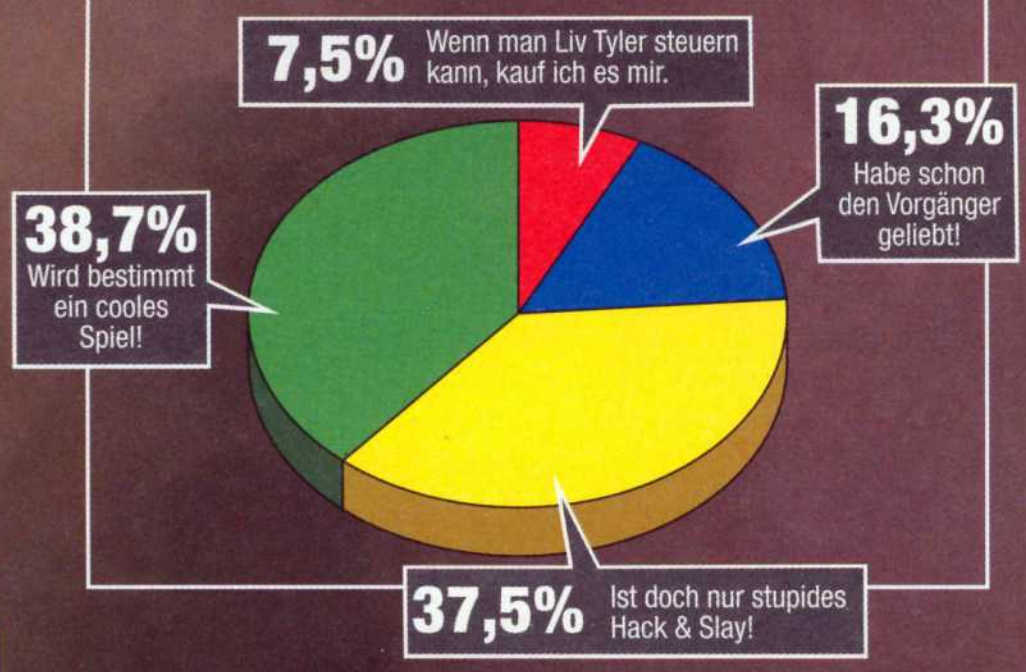
Regisseur Peter Jackson verspricht für den finalen Teil der Trilogie den besten Kinofilm und nach unseren Eindrücken sind ähnliche Superlative für das Begleitspiel zu erwarten. Das Motto der Stunde lautet „mehr, mehr, mehr": mehr Charaktere, Kombos, Spielmodi, Umfang, Extras und Replay-Wert. Die verbesserte Grafik-Engine wuchtet mehr Spezialeffekte und Spielfiguren als im bereits sehr schnuckeligen Vorgänger. Steuerung und spielerischer Rohbau aus *Die zwei Türme* werden im Wesentlichen übernommen: Action-Fundament mit Rollenspiel-Dekor und Beat-'em-Up-Einflüssen. Das Vertrimmen von Feinden mit Nahkampf- oder Fernwaffen bringt Erfahrungspunkte, mit denen ihr zwischen den Levels neue Kombo-Attacken oder bessere Ausrüstung kauft. Neben dem Trio aus dem Vorgängerspiel (Aragorn, Gimli, Legolas) steuert ihr jetzt auch Mittelerdes berühmtesten Pfeifenraucher Gandalf sowie das Hobbit-Pärchen Sam und Frodo. Beim ersten Durchspielen wird die Helden-Auswahl der Filmstory gemäß eingeschränkt sein, aber später könnt ihr alle Schauplätze mit beliebigen Charakteren erneut besuchen. Zu Spielbeginn seid ihr in der Rolle von Gandalf unterwegs und erlebt zunächst

Neulich in Minas Tirith: Gandalf wetzt durch den Innenhof, um ihn herum Feuer, Qualm, Explosionen und vor allem ein nicht versiegender Strom von Orks, Uruk-Hais und Trollen. Bis zu 25 Gegner gleichzeitig müssen bekämpft werden – und das so lange, bis sich 200 Flüchtlinge in Sicherheit gebracht haben. Mit beherzten Stab-Prügel-Kombos waffeln wir im Akkord die Monster fachmännisch nieder. Doch um gegen die Übermacht eine Überlebenschance zu haben, müssen wir auch ein paar Zaubersprüche auspacken: Gandalfs magischer Schild schützt ihn vorübergehend vor Attacken, während er sich fröh-

UMFRAGE **WWW.N-ZONE.DE**

Königliches Abenteuer?

Was denkst du über das Videospiel *Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs*?



AUF DER FLUCHT Lasst euch bloß nicht von den Ringgeistern erwischen.

einige Szenen vom Ende des zweiten Films. Nachdem Helms Klamm verteidigt wurde und man den Ents beim Bewässern von Sarumans Basis geholfen hat, geht es mit der neuen Filmhandlung weiter. Gandalf lernt einige Zaubersprüche, spielt sich über weite Strecken aber recht nahkampflastig.

HOBBITS: BLOSS NICHT BLICKEN LASSEN

Ganz anders sind die Hobbits drauf, deren Geschicke ihr in der Spielmitte steuert. Mit Sam und Frodo sollte man sich Frontalangriffe auf ein Dutzend Uruk-Hais verkneifen. Lang lebe dagegen der Unsichtbarkeits-Umhang, mit dem man unerkannt an ahnungslosen Gegnern vorbeitappt. Beliebte Taktik: Von hinten anschleichen und dann blitzschnell zuschlagen. Damit's nicht zu leicht wird, geht die Tarnung beim Angriff flöten und es dauert 20 Sekunden, bis man wieder die Verschwindibus-Karte ziehen kann. Unterstützt wird die „Keiner hat's gesehen"-Natur des Hobbit-Gameplays von dem Schwert Sting („Stich"), das in seiner Eigenschaft als Ork-Frühwarnsystem zuverlässig glüht, sobald sich ein Feind in der Nähe befindet. Die Hobbits profitieren auch stark von einem neuen Spielelement, den benutzbaren Objekten in der Umgebung. Durch Betätigung spezieller Schalter lasst ihr beispielsweise einen Kronleuchter auf eine Ork-Ansammlung rasseln oder schaltet die Übermacht durch die Zündung von Explosivfässern aus. Im letzten Drittel der Handlung geht's dann mit der Steuerung von Aragorn, Gimli und Legolas wieder etwas direkter zur Sache. So erleben wir Aragorn, wie er sich auf den Weg zum gruseligen Rendezvous mit dem König der Toten macht und dabei allerlei geisterhafte Gegner zerlegt.

VIELE EXTRAS

In Sachen Online-Unterstützung rührt sich auf dem GameCube nichts, aber ein neuer Zwei-Spieler-Kooperationsmodus sorgt für ganz neue Gefolgschaftsgefühle. Ganz ohne Splitscreen tummelt ihr euch zusammen mit einem Kumpel in *Gauntlet*-mäßigen Massenschlachten. Einigkeit ist gefragt, um Marschrichtung und Gegner-Prioritäten zu klären. Die Zweisamkeit hilft euch auch, zusätzliches Video-Material und Bonus-Spielfiguren freizuschalten, denn ihr könnt Charaktere zwischen Story- und Co-Op-Modus transferieren.

HEINRICH LENHARDT

VORSCHAU
DIE RÜCKKEHR DES KÖNIGS

Genre:	Action
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	EA Redwood Shores
Internet:	lotr.ea.com
Spieler	1-2
Termin	4. Quartal 2003

EINSCHÄTZUNG
SEHR GUT

„Das wichtigste Schmuckstück seit meinem Ehering: grafisch **grandioser Action-Kracher** zum Film-Ereignis."

INFO **VERBINDUNG GBA**

Der kleine Hobbit

Mittelerde zum Mitnehmen entpuppt sich als eigenständiger *Diablo*-Verschnitt mit Link-Goodies.

Einpacken kann man nicht nur den Game Boy Advance, sondern auch alle Aussichten auf ein prächtiges 3D-Spektakel wie in der GameCube-Version von *Die Rückkehr des Königs* – die Hardware des Kleinen wäre hoffnungslos überfordert. Frei nach dem Motto „Lieber gut neu programmiert als schlecht konvertiert" verpasst EA seinen *Ringe*-Spielen auf dem GBA deshalb ein eigenständiges Design. Nicht unangenehm an den PC-Sucht-Evergreen *Diablo* erinnernd, tretet ihr mit Frodo, Eowyn, Gandalf, Aragorn, Legolas und Gimli zum Ork-Bashing an. Bei isometrischer Sprite-Grafik hält sich die Film-Atmosphäre zwar in Grenzen, aber die Hatz nach besserer Ausrüstung und neuen Charakter-Fähigkeiten hat Spielspaß-Potenzial. Kabel-Verleger sollen sich Bonus-Charaktere freischalten können, wenn sie ihren GBA-König mit dem Cube-Throninhaber verlinken.

MASSENABFERTIGUNG Kräftig hin langt Eowyn.

WIE ANGESTOCHEN Legolas sucht sein Heil im Pfeil.

VON ALLEN ZINNEN Dank der Unterstützung durch die Bogenschützen wehren wir den Ork-Ansturm ab.

ANGESPANNTE SITUATION „Den Uruk-Hai hau ich glatt entzwei."

Pokémon Pinball Rubin & Saphir

Sammelwahn für unterwegs

mal anders. Die Pokémon behaupten sich nun auch beim Flippern.

Das Phänomen Pokémon bleibt weiter bestehen und tritt in immer anderen Formen in Erscheinung. Eine dieser Arten, auf die Jagd nach den kleinen knuffig-knuddeligen Monstern zu gehen, zeigt sich in *Pokémon Pinball* und war schon auf dem Game Boy Color anzutreffen. Hier werden dem Spieler alle Voraussetzungen für ein ordentliches Flipperspiel, aber auch für die *Pokémon*-typische Monsterjagd geboten. Man hat die Wahl zwischen zwei Flippertischen. Erwartungsgemäß sind diese „Rubin" und „Saphir" benannt und warten mit einem jeweils individuellen Tischdesign und unterschiedlichen Pokémon auf. Wie bei jedem Flipperspiel kann man durch geschicktes Kugelspiel den Punktezähler in schwindelerregende Höhen treiben. Was bei *Pokémon Pinball* aber viel wichtiger ist, kann man sich ja denken.

PUNKTE UND POKÉMON

Das Sammeln der über 200 Pokémon ist grundsätzlicher Bestandteil jeder Runde. Vor Beginn eines Spiels kann man entscheiden, in welchem Umfeld man spielt. Signalisiert wird die Umgebung durch ein kleines Bild in der Mitte des Tisches. Je nach Bild kann man unterschiedliche Monster einfangen. Es gibt verschiedene Möglichkeiten, an die beliebten Viecher zu kommen. Hat man es geschafft, drei Pokémon zu fangen, gelangt man in ein Bonusfeld. Nach Erfüllung der dortigen Aufgabe erwarten den Spieler Unmassen an Punkten. Außerdem ist bei jedem Tisch eine Einkaufsmöglichkeit mit vorhanden, in der man entweder einen Extraball oder eine neue Evolutionsstufe für ein bereits gesammeltes Pokémon kaufen kann. Wäre das bekannte Sammelfeature nicht integriert, wäre der Titel mit Sicherheit nur halb so gut. Aufgrund der süchtig machenden Jagd nach den kleinen Rackern kann man jedoch nicht die Finger davon lassen. In einer ausführlichen Auflistung kann man zudem seine Jagderfolge bewundern. Als besonderes Schmankerl lassen sich gesammelte Monster über das Linkkabel mit einem Kumpel tauschen.

UDO CRNJAK

VORSCHAU
POKÉMON PINBALL

Genre:	Geschicklichkeit
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Nintendo
Internet:	www.nintendo-europe.com
Spieler: 1-2	Termin: 14. November

EINSCHÄTZUNG
SEHR GUT

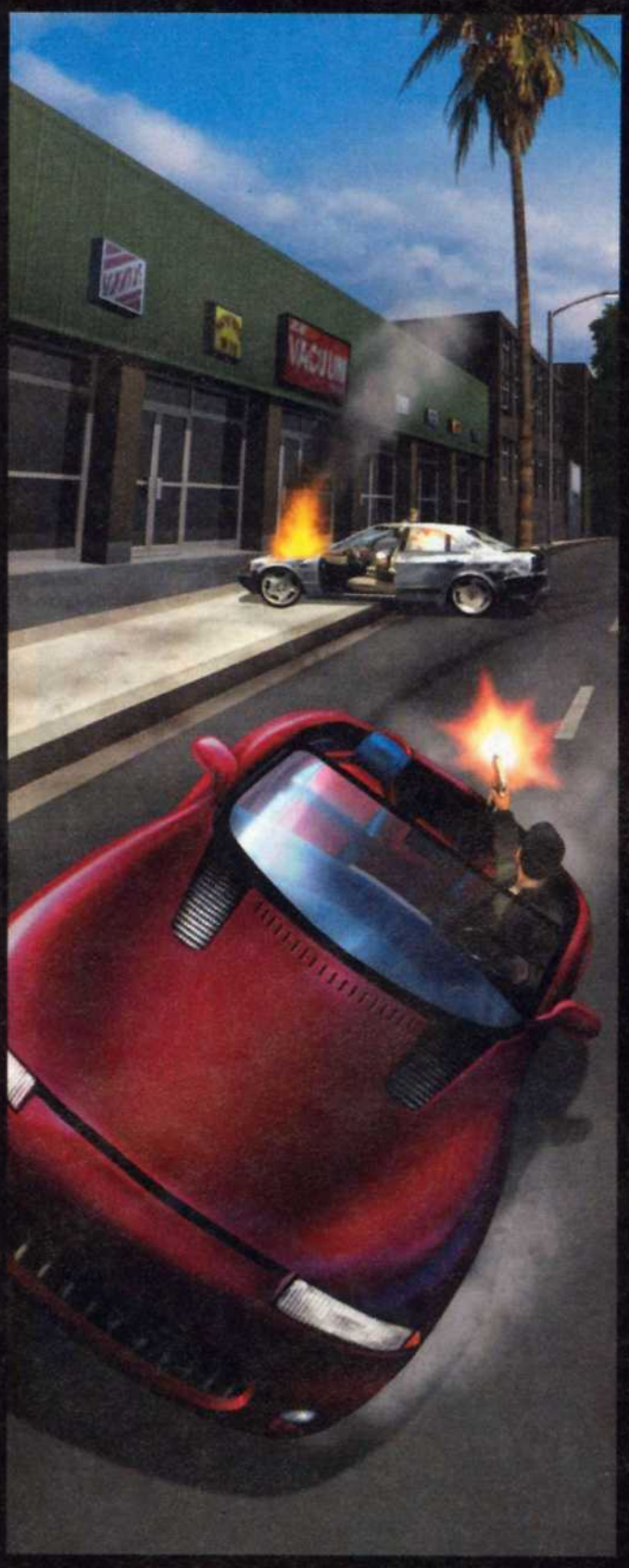
„Flippern und Pokémon. Eine richtig gute Mischung, die denselben Suchtfaktor besitzt wie die Rollenspiele."

GO AND GET 'EM Diese muntere Aufforderung ist wohl eindeutig.

ERWISCHT Dieses Pokémon ist nun fester Bestandteil eurer Sammlung.

SHOPPING Im Pokémon Mart lassen sich viele tolle Sachen kaufen.

ES IST KEIN DRIVING GAME.



„Hinterm Steuer rast ihr mit Genuss über die Straßen von L.A. und erfreut euch an markanten Punkten wie dem Convention Center ... rast dank exzellentem Fahrverhalten gekonnt durch die Verkehrslücken und genießt bei einem Crash das herrlich anzuschauende Schadensystem."

OPM2 08/03

ES IST KEIN FIGHTING GAME.

„Wenn euer Gegner nach schnellen Schlagfolgen für einen Moment benommen umhertorkelt, packt ihr durch eine Tastenkombination 'nen ganz fiesen Schlag aus. Spezialschläge und sogar komplett neue Kampfstile erlernt ihr in Dojos, die übers Stadtgebiet verteilt sind.."

OPM2 08/03

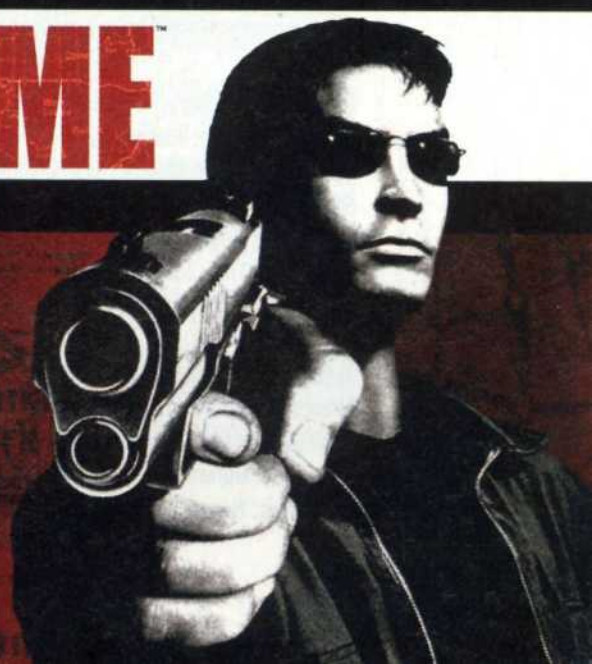
ES IST KEIN SHOOTING GAME.

„Bangbang mit Nick Kang: Wow! Nach sechs Stunden 'True Crime' sind wir sicher: dieses Spiel wird ein Riesenhit."

OPM2 08/03

Ab November 2003 erhältlich

ES IST TRUECRIME STREETS OF LA



truecrimela.com

PlayStation 2 | NINTENDO GAMECUBE | XBOX | Luxoflux | ACTIVISION

© 2003 Activision, Inc. and its affiliates. Published and distributed by Activision Publishing, Inc. Activision is a registered trademark and True Crime and Streets of LA are trademarks of Activision, Inc. and its affiliates. All rights reserved. Developed by Luxoflux. All rights reserved. "PlayStation" and "PlayStation" logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. NINTENDO GAMECUBE AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. Microsoft, Xbox and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S and/or other countries and are used under license from Microsoft. All other trademarks and trade names are the property of their respective owners.

ÜBER 100 SPIELE IM ÜBERBLICK

SPIELE LEXIKON

Auf einen Blick: Die besten Spiele, die aktuellen Termine und die wichtigsten Projekte für den **GameCube** und den **Game Boy Advance**

GAMECUBE

BEREITS ERHÄLTLICH!

Auf den kommenden Seiten erhaltet ihr einen Überblick über GC-Spiele, die bereits zu haben sind. Die Spiele sind nach Genres geordnet.

Titel	Hersteller	Wertung
ACTION		
Batman Vengeance	Ubi Soft	81%
Black & Bruised	Vivendi Universal	67%
Conflict Desert Storm	BigBen	74%
Defender	Konami	70%
Der Herr der Ringe: Die zwei Türme	Electronic Arts	83%
Die Monster AG: Monster-Ball	THQ	40%
Disney's Tarzan Freeride	Ubi Soft	73%
Drei Engel für Charlie: Volle Power	Action	39%
Enter the Matrix	Atari	75%
FireBlade	Konami	72%
Gauntlet: Dark Legacy	Midway	61%
Hunter: The Reckoning	Virgin Interactive	70%
Ikaruga	Atari	86%
Mario Party 4	Nintendo	74%
MegaMan Network Transmission	Capcom	68%
Men in Black 2: Alien Escape	Atari	59%
Minority Report	Activision	54%
Monopoly Party	Atari	61%
Monster Jam: Maximum Destruction	Ubi Soft	55%
Mystic Heroes	THQ	63%
P.N.03	Capcom	79%
Reign of Fire	Konami	62%
Robotech Battlecry	TDK Mediactive	73%
Smuggler's Run: Warzones	Take 2	82%
Spider-Man: The Movie	Activision	83%
Star Wars: Bounty Hunter	Electronic Arts	84%
Star Wars: Rogue Squadron II	Electronic Arts	90%
Star Wars: The Clone Wars	Electronic Arts	79%
Taz Wanted	Infogrames	68%
The Hulk	Vivendi Universal	73%
Top Gun: Combat Zones	Virgin Interactive	76%
Universal Studios Theme Park	Kemco	71%
WWE Crush Hour	THQ	61%
Aktuelle Empfehlung:		
Star Wars: Rogue Squadron II	Electronic Arts	90%

GAMECUBE

IN DER ENTWICKLUNG

Hier erhaltet ihr Bilder und Infos zu wichtigen GameCube-Projekten.

1080° AVALANCHE

Sogar die Muster der Schneeflocken sollen erkennbar sein, wenn sie an einem vorbei zu Boden fallen.

Hersteller:	Nintendo
Termin:	28. November
Genre:	Trendsport

ASTERIX & OBELIX XXL

Um bei den Römern bleibenden Eindruck zu hinterlassen, beherrschen Asterix und Obelix einige Spezialattacken.

Hersteller:	Atari
Termin:	1. Quartal 2004
Genre:	Jump & Run

BATMAN: RISE OF SIN TZU

Euch erwartet nicht nur ein Singleplayer-Modus, sondern auch ein kooperativer Story-Modus für zwei Spieler.

Hersteller:	Ubi Soft
Termin:	20. November
Genre:	Action-Adventure

BILLY HATCHER AND THE GIANT EGG

Bald dürft ihr mit Billy und seinen bunten Eiern die Welt vor der absoluten Finsternis retten.

Hersteller:	Atari
Termin:	6. November
Genre:	Jump & Run

DHDR: DIE RÜCKKEHR DES KÖNIGS

Ihr dürft in die Haut von neun spielbaren Charakteren, u. a. Gandalf, Aragorn, Gimli, Sam und Frodo, schlüpfen.

Hersteller:	Electronic Arts
Termin:	14. November
Genre:	Action-Adventure

DRAGON'S LAIR 3D: RETURN OF THE LAIR

In mehr als 20 Locations könnt ihr Drachen und kuriosen Monstern zeigen, wer der Herr im Schloss ist.

Hersteller:	THQ
Termin:	Ende November
Genre:	Action-Adventure

FINAL FANTASY: CRYSTAL CHRONICLES

Ein geniales Echzeit-Rollenspiel, das euch mit Sicherheit lange an den Controller fesseln wird.

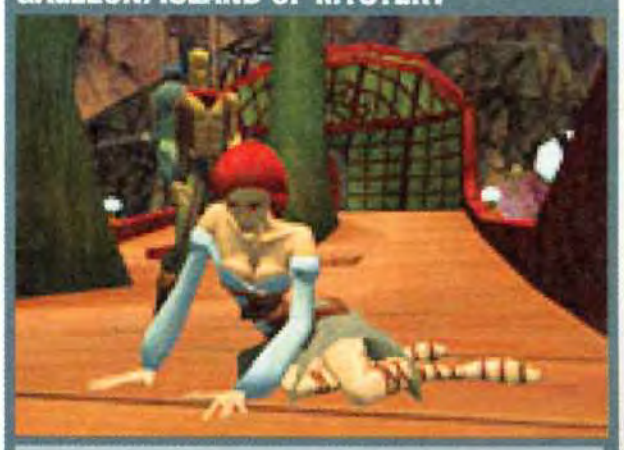
Hersteller:	Nintendo
Termin:	1./2. Quartal 2004
Genre:	**Rollenspiel**

F-ZERO GX

Schade: Die Testversion trudelte leider erst nach kurz nach Redaktionsschluss bei uns ein.

Hersteller:	Nintendo
Termin:	30. Oktober
Genre:	**Rennspiel**

GALLEON: ISLAND OF MYSTERY



Wann ihr die mysteriösen Geheimnisse der Insel aufdecken dürft, steht immer noch in den Sternen.

Hersteller:	Avalon
Termin:	2003
Genre:	**Action-Adventure**

GLADIUS

Hack&Slay-Fest im alten Rom verschoben: Die Todgeweihten grüßen Caesar erst im November.

Hersteller:	Activision
Termin:	November
Genre:	**Rollenspiel**

JAMES BOND 007: ALLES ODER NICHTS

Die Multiplayer-Modi bieten Coop-Missionen für zwei Spieler, aber auch Kämpfe im Arena-Stil für bis zu vier Spieler. Und das alles neuerdings aus der Third-Person-Perspektive!

Hersteller:	Electronic Arts
Termin:	Frühjahr 2004
Genre:	Action-Adventure

EGO-SHOOTER

Der Anschlag	Ubi Soft	47%
Die Hard Vendetta	Vivendi Universal	86%
James Bond 007: Nightfire	Electronic Arts	85%
James Bond 007: Agent im Kreuzfeuer	Electronic Arts	83%
Medal of Honor: Frontline	Electronic Arts	87%
Metroid Prime	Nintendo	94%
Red Faction 2	THQ	83%
Star Wars Jedi Knight II: Jedi Outcast	Activision	83%
TimeSplitters 2	Eidos	88%
Turok Evolution	Acclaim	79%
Tom Clancy's Ghost Recon	Ubi Soft	78%
Aktuelle Empfehlung:		
Metroid Prime	Nintendo	94%

BEAT 'EM UP

Bloody Roar: Primal Fury	Activision	82%
Capcom vs. SNK 2 EO	Electronic Arts	64%
Godzilla: Destroy all Monsters Melee	Atari	71%
Mortal Kombat: Deadly Alliance	Konami	82%
Soul Calibur II	Nintendo	90%
Super Smash Bros. Melee	Nintendo	85%
UFC Throwdown	Ubi Soft	67%
X-Men: Next Dimension	Activision	71%
Aktuelle Empfehlung:		
Soul Calibur II	Nintendo	90%

ACTION-ADVENTURE

Batman: Dark Tomorrow	Vidis	69%
Blood Omen 2	Eidos	85%
Casper: Spirit Dimensions	TDK Mediactive	66%
Eternal Darkness	Nintendo	90%
Harry Potter und die Kammer ...	Electronic Arts	74%
Hitman 2: Silent Assassin	Eidos	85%
Jimmy Neutron	THQ	59%
Largo Winch	Ubi Soft	69%
Luigi's Mansion	Nintendo	87%
Rayman 3: Hoodlum Havoc	Ubi Soft	89%
Resident Evil	Capcom	88%
Resident Evil Zero	Capcom	89%
Scooby-Doo! Nacht der 100 Schrecken	THQ	65%
SpongeBob	THQ	69%
Spyro: Enter the Dragonfly	Vivendi Universal	68%
Starfox Adventures	Nintendo	91%
Super Mario Sunshine	Nintendo	91%
Superman: Shadow of Apokolips	Atari	45%
The Scorpion King	Vivendi Universal	53%
Tom Clancy's Splinter Cell	Ubi Soft	90%
Wario World	Nintendo	87%
X-Men 2: Wolverine's Revenge	Activision	67%
Zelda: The Wind Waker	Nintendo	95%
Aktuelle Empfehlung:		
Zelda: The Wind Waker	Nintendo	95%

ADVENTURE

Largo Winch	Ubi Soft	69%
Aktuelle Empfehlung:		
Largo Winch	Ubi Soft	69%

JUMP & RUN

Castleween	Wanadoo	49%
Crash Bandicoot: Der Zorn des Cortex	Vivendi Universal	83%
Dr. Muto	Konami	75%
Disney's Donald Duck: Phantomias	Ubi Soft	68%
Disney's Donald Duck: Quack Attack	Ubi Soft	70%
Pac-Man World 2	Electronic Arts	72%
Sonic Adventure 2 Battle	Atari	81%
Sonic Adventure DX: Director's Cut	Atari	59%
Sonic Mega Collection	Atari	83%
Ty the Tasmanian Tiger	Electronic Arts	61%
Vexx	Acclaim	74%
Zapper	Atari	76%
Aktuelle Empfehlung:		
Sonic Mega Collection	Atari	83%

GESCHICKLICHKEIT

Bomberman Generation	Vivendi Universal	74%
Disney's Magical Mirror	Nintendo	70%
Eggo Mania	Kemco	80%
Super Monkey Ball	Atari	81%
Super Monkey Ball 2	Atari	84%
Tetris Worlds	THQ	60%
Worms Blast	Ubi Soft	64%
ZooCube	Acclaim	66%
Aktuelle Empfehlung:		
Super Monkey Ball 2	Atari	84%

ROLLENSPIELE

Baldur's Gate: Dark Alliance	Vivendi	84%
Evolution Worlds	Ubi Soft	63%
Lost Kingdoms	Activision	83%
Lost Kingdoms 2	Activision	83%
Phantasy Star Online: Episode I&II	Atari	82%
Skies of Arcadia Legends	Atari	88%
Summoner 2: A Goddess Reborn	THQ	83%
Aktuelle Empfehlung:		
Skies of Arcadia Legends	Atari	88%

STRATEGIE

Doshin the Giant	Nintendo	80%
Pikmin	Nintendo	88%
Aktuelle Empfehlung:		
Pikmin	Nintendo	88%

SIMULATION

Die Sims	Electronic Arts	85%
Aktuelle Empfehlung:		
Die Sims	Electronic Arts	85%

RENNSPIELE

18 Wheeler American Pro Trucker	Acclaim	72%
ATV: Quad Power Racing 2	Acclaim	80%
Burnout	Acclaim	85%
Burnout 2: Point of Impact	Acclaim	88%
Cel Damage	Electronic Arts	65%
Crazy Taxi	Acclaim	85%
Dakar 2	Acclaim	69%
Driven	Ubi Soft	69%
Extreme-G3	Acclaim	81%
F1 2002	Electronic Arts	77%
F1 Career Challenge	Electronic Arts	77%
Freekstyle	Electronic Arts	85%
Hot Wheels: Velocity X	THQ	58%
Jeremy McGrath Supercross World	Acclaim	40%
Micro Machines Explosion	Atari	74%
MX Superfly	THQ	80%
Need for Speed: Hot Pursuit 2	Electronic Arts	75%
Pro Rally 2002	Ubi Soft	76%
Rally Championship	BigBen	67%
Smuggler's Run: Warzones	Take 2	82%
Speed Challenge	Ubi Soft	68%
Speed Kings	Acclaim	76%
Spy Hunter	Midway	69%
SX Superstar	Acclaim	61%
The Simpsons Road Rage	Electronic Arts	70%
V-Rally 3	Atari	73%
Wave Race: Blue Storm	Nintendo	87%
Wreckless: The Yakuza Missions	Activision	76%
Aktuelle Empfehlung:		
Burnout 2: Point of Impact	Acclaim	88%

FUSSBALL

Disney Sports Fußball	Konami	62%
FIFA Fußball WM 2002	Electronic Arts	82%
FIFA Football 2003	Electronic Arts	83%
ISS 2	Konami	72%
ISS 3	Konami	72%
RedCard	Midway	69%
Sega Soccer Slam	Atari	82%
Virtua Striker 3	Sega	67%
Aktuelle Empfehlung:		
FIFA Football 2003	Electronic Arts	83%

HP: QUIDDITCH WELTMEISTERSCHAFT

Die Entwickler haben erstmals auch einen Multiplayer-Modus für zwei Spieler integriert.

Hersteller:	Electronic Arts
Termin:	7. November
Genre:	Sport (Sonstiges)

KILLER 7

Metzelfans aufgepasst: Der rote Lebenssaft ist in diesem Spiel nicht gerade Mangelware.

Hersteller:	Capcom
Termin:	2004
Genre:	Action-Adventure

MARIO KART: DOUBLE DASH!!

Nintendo schläft nicht: Die neuesten Bilder des heiß ersehnten Fun-Racers wollten wir euch natürlich nicht vorenthalten. Freut euch schon mal auf den Test in der nächsten Ausgabe!

Hersteller:	Nintendo
Termin:	13. November
Genre:	Rennspiel

MARIO GOLF: TOADSTOOL TOUR

Nicht so gut wie *Tiger Woods*, aber für Nintendo-Fans selbstverständlich trotzdem ein Pflichtkauf!

Hersteller:	Nintendo
Termin:	1./2. Quartal 2004
Genre:	Sport (Sonstiges)

MARIO PARTY 5

Den Partykracher dürft ihr nun noch auf eurem Weihnachts-Wunschzettel notieren.

Hersteller:	Nintendo
Termin:	4. Dezember
Genre:	Action

METAL GEAR SOLID: THE TWIN SNAKES

Dass Solid Snake noch vor Weihnachten auf dem Würfel auftaucht, ist eher unwahrscheinlich.

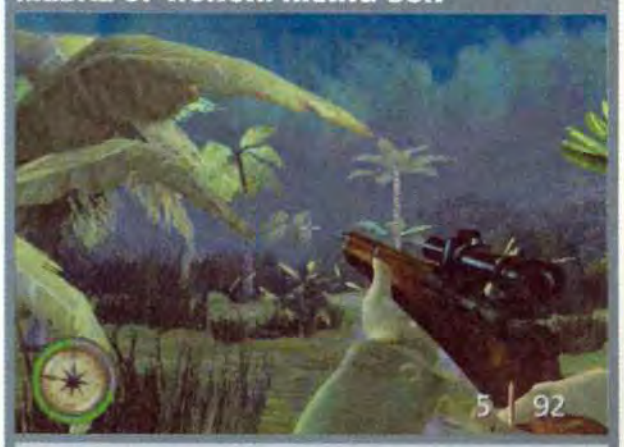
Hersteller:	Konami
Termin:	2004
Genre:	Action-Adventure

NEED FOR SPEED UNDERGROUND

Adrenalinrausch vorprogrammiert: Mehr als sage und schreibe 100 verschiedene Rennen erwarten euch.

Hersteller:	Electronic Arts
Termin:	28. November
Genre:	Rennspiel

MEDAL OF HONOR: RISING SUN



Als Joe Griffin erlebt ihr den Kriegsverlauf gegen die japanische Armee nach dem Angriff auf Pearl Harbor.

Hersteller:	Electronic Arts
Termin:	21. November
Genre:	Ego-Shooter

PIKMIN 2

Mannomann! Bis Kapitän Olimar wieder bei uns landet, dauert's noch ganz schön lange!

Hersteller:	Nintendo
Termin:	1./2. Quartal 2004
Genre:	Strategie

RESIDENT EVIL 4

Capcom macht's wieder mal spannend. Es gibt bislang immer noch keine neuen Bilder zum vierten Teil.

Hersteller:	Capcom
Termin:	2004
Genre:	Action-Adventure

SPHINX UND DIE VERFLUCHTE MUMIE

Spieler mit einer sadistischen Ader dürfen die Mumie mit Feuer oder Stromschlägen nach Herzenslust quälen.

Hersteller:	THQ
Termin:	Mitte Februar 2004
Genre:	Action-Adventure

SSX 3

Mit einer testfähigen Version für diese Ausgabe hat's l eider nicht mehr geklappt.

Hersteller:	Electronic Arts
Termin:	24. Oktober
Genre:	Trendsport

STARCRAFT GHOST

Die Entwickler versprechen eine gute Mischung aus Stealth-Einlagen und actiongeladenen Ballereien.

Hersteller:	Vivendi Universal
Termin:	1. Quartal 2004
Genre:	Action-Adventure

AMERICAN SPORT

Disney Sports Basketball	Konami	55%
Madden NFL 2003	Electronic Arts	88%
Madden NFL 2004	Electronic Arts	90%
NBA Courtside 2002	Nintendo	82%
NBA Live 2003	Electronic Arts	83%
NBA Street Vol. 2	Electronic Arts	82%
NBA 2K3	Atari	85%
NFL 2K3	Atari	89%
NHL 2003	Electronic Arts	85%
NHL 2K3	Atari	86%
NHL Hitz 2002	Konami	81%
NHL Hitz 2003	Konami	82%
Aktuelle Empfehlung:		
Madden NFL 2004	Electronic Arts	90%

TRENDSPORT

Aggressive Inline	Acclaim	89%
Big Air Freestyle	Atari	53%
BMX XXX	Acclaim	69%
Dark Summit	THQ	83%
Dave Mirra Freestyle BMX 2	Acclaim	78%
Disney Skateboarding	Konami	45%
Disney's Extreme Skate Adventure	Activision	83%
Evolution Skateboarding	Konami	53%
Evolution Snowboarding	Konami	62%
Kelly Slater's Pro Surfer	Activision	78%
Mat Hoffman's Pro BMX 2	Activision	75%
SSX Tricky	Electronic Arts	84%
Tony Hawk's Pro Skater 3	Activision	88%
Tony Hawk's Pro Skater 4	Activision	92%
Whirl Tour	Vivendi Universal	75%
Aktuelle Empfehlung:		
Tony Hawk's Pro Skater 4	Activision	92%

SPORT (SONSTIGES)

Ace Golf	Eidos	78%
Beach Spikers	Atari	85%
ESPN Int. Winter Sports	Konami	74%
Knockout Kings 2003	Electronic Arts	82%
Outlaw Golf	TDK Mediacitve	70%
Pro Tennis WTA Tour	Konami	55%
Rocky	Rage	84%
Aktuelle Empfehlung:		
Beach Spikers	Atari	85%

WRESTLING

Def Jam Vendetta	Electronic Arts	80%
Legends of Wrestling	Acclaim	56%
Legends of Wrestling 2	Acclaim	70%
WWE Wrestlemania X8	THQ	73%
WWE Wrestlemania XIX	THQ	80%
Aktuelle Empfehlung:		
WWE Wrestlemania XIX	THQ	80%

GAMECUBE

WAS KOMMT WANN?

An dieser Stelle informieren wir euch über die in den nächsten Monaten anstehenden GC-Veröffentlichungen für Europa.

OKTOBER

Titel	Genre	Termin
Bionicle: The Game	American Sports	17. Okt.
Bratz Party Night	Tanzspiel	30. Okt.
Disney Party	Action	10. Okt.
Dragonball Z Budokai	Action	23. Okt.
FIFA Football 2004	Electronic Arts	31. Okt.
F-Zero GX	Rennspiel	30. Okt.
NBA Live 2004	American Sports	24. Okt.
NHL 2004	American Sports	3. Okt.
SSX 3	Trendsport	24. Okt.
The Italian Job	Rennspiel	31. Okt.
Urban Freestyle Street Soccer	Fußball	3. Okt.
Viewtiful Joe	Action	24. Okt.
Wallace & Grommit in Projekt Zoo	Action	17. Okt.
World Racing	Rennspiel	Okt.
Worms 3D	Action	30. Okt.

NOVEMBER

Titel	Genre	Termin
1080° Avalanche	Trendsport	27. Nov.
Batman: Rise of Sin Tzu	Action-Adventure	20. Nov.
Beyblade: Super Tournament Battle	Action	27. Nov.
Billy Hatcher and the Giant Egg	Jump & Run	6. Nov.
Buffy the Vampire Slayer: Chaos Bleeds	Action	7. Nov.
Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs	Action-Adventure	14. Nov.
Dragon's Lair 3D	Action-Adventure	Nov.
FIFA Football 2004	Fußball	7. Nov.
Findet Nemo	Jump & Run	14. Nov.
Gladius	Rollenspiel	Nov.
Harry Potter: Quidditch Weltmeisterschaft	Sport (Sonstiges)	7. Nov.
Hot Wheels Highway 35 World Race	Rennspiel	Mitte Nov.
Judge Dredd	Action	28. Nov.
Mario Kart: Double Dash!!	Rennspiel	13. Nov.
Medal of Honor: Rising Sun	Ego-Shooter	21. Nov.
Metal Arms: Glitch in the System	Action	21. Nov.
Need for Speed Underground	Rennspiel	28. Nov.
Star Wars Rogue Squadron III: Rebel Strike	Action	6. Nov.
The Hobbit	Action-Adventure	28. Nov.
The Simpsons: Hit & Run	Rennspiel	7. Nov.
Tony Hawk's Underground	Trendsport	13. Nov.
True Crime: Streets of L.A.	Action	6. Nov.
XIII	Ego-Shooter	13. Nov.

DEZEMBER

Titel	Genre	Termin
Crash Nitro Kart	Rennspiel	5. Dez.
Mario Party 5	Action	4. Dez.
Rogue Ops	Action-Adventure	Dez.
Sonic Heroes	Jump & Run	4. Dez.
XGRA	Rennspiel	5. Dez.
Gotcha Force	Action	Winter 2003

2004

Titel	Genre	Termin
Asterix & Obelix XXL	Jump & Run	1. Quartal
Conan	Action-Adventure	Januar
Dr. Seuss: Cat in the Hat	Jump & Run	2004
ESPionage	Action-Adventure	2004
Final Fantasy: Crystal Chronicles	Rollenspiel	1./2. Quartal
Frogger's Adventures: The Rescue	Action	Februar
Harvest Moon: A Wonderful Life	Simulation	1. Quartal
Killer 7	Action-Adventure	2004
Kirby Air Ride	Jump & Run	1./2. Quartal
Knights of the Temple	Action	März
Mario Golf: Toadstool Tour	Sport (Sonstige)	1./2. Quartal
Mario Tennis	Sport	1./2. Quartal
Metal Gear Solid: The Twin Snakes	Action-Adventure	2004
Nintendo Puzzle Kollektion	Geschicklichkeit	1./2. Quartal
Paper Mario	Rollenspiel	1./2. Quartal
Pikmin 2	Strategie	1./2. Quartal
Pokémon Colosseum	Action	1./2. Quartal
Resident Evil 4	Action-Adventure	2004
Sphinx und die verfluchte Mumie	Action-Adventure	Mitte Feb.
SpongeBob Schwammkopf: Schlacht um ...	Jump & Run	Mitte Feb.
Spy Hunter 2	Rennspiel	2004
Starcraft Ghost	Action-Adventure	1. Quartal
Star Fox 2	Action	1./2. Quartal
Tak und die Macht des Juju	Jump & Run	Mitte März
Teenage Mutant Ninja Turtles	Action	1. Quartal
The Suffering	Action-Adventure	2004

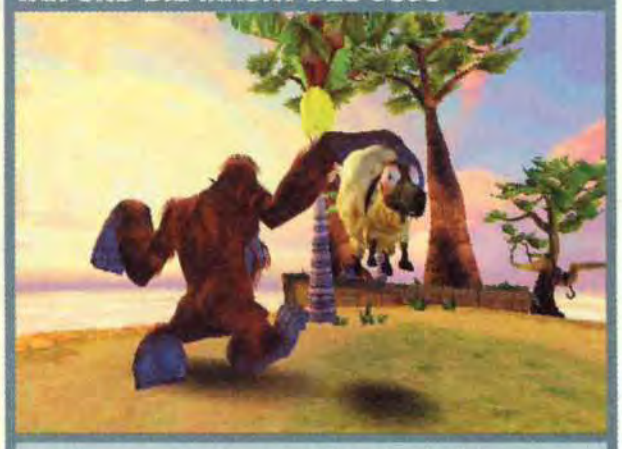
Die Terminangaben erfolgen ohne Gewähr.

STAR WARS ROGUE SQUADRON III

Dieser Leckerbissen wurde Gott sei Dank nicht verschoben. Auf Factor 5 ist halt Verlass!

Hersteller:	Activision
Termin:	6. November
Genre:	**Action**

TAK UND DIE MACHT DES JUJU



Das Jump&Run-Genre wird vielleicht mal wieder um einen richtig guten Vertreter bereichert.

Hersteller:	THQ
Termin:	Mitte März 2004
Genre:	**Jump & Run**

THE HOBBIT

Vivendi Universal entführt euch passenderweise noch vor Weihnachten in eine zauberhafte Welt.

Hersteller:	Vivendi Universal
Termin:	28. November
Genre:	**Action-Adventure**

TONY HAWK'S UNDERGROUND

Neuerdings kann man sogar vom Board absteigen und die Gegend zu Fuß erkunden.

Hersteller:	Activision
Termin:	13. November
Genre:	**Trendsport**

TRUE CRIME: STREETS OF L.A.

Tolles Actionspiel mit riesigem Umfang. In der Rolle von Nick Kang säubert ihr die Straßen von Gesindel.

Hersteller:	Activision
Termin:	6. November
Genre:	**Action**

VIEWTIFUL JOE

Selten gab es über ein Spiel so geteilte Meinungen. Wir finden es aber immer noch super!

Hersteller:	Capcom
Termin:	24. Oktober
Genre:	**Action**

XIII

Von Seite 12 bis 15 findet ihr eine ausführliche Vorschau auf dieses makabre Baller-Spektakel.

Hersteller:	Ubi Soft
Termin:	13. November
Genre:	**Ego-Shooter**

XGRA

Ob *XGRA* mit *F-Zero GX* konkurrieren kann werden wir noch vor Weihnachten erleben.

Hersteller:	Acclaim
Termin:	5. Dezember
Genre:	**Rennspiel**

DHDR: DIE RÜCKKEHR DES KÖNIGS

Die GBA-Version kann nicht nur mit einem anderen GBA, sondern auch mit dem GC verlinkt werden.

Hersteller:	Electronic Arts
Termin:	14. November
Genre:	Action-Adventure

GAME BOY ADVANCE

IN DER ENTWICKLUNG

An dieser Stelle findet ihr die neuesten Infos und Bilder zu den sieben vielversprechendsten GBA-Projekten.

JAMES BOND 007: ALLES ODER NICHTS

Im Gegensatz zum Vorgänger steuert ihr die Handheld-Version ebenfalls aus der Third-Person-Perspektive.

Hersteller:	Electronic Arts
Termin:	28. November
Genre:	Action-Adventure

MARIO & LUIGI

Nicht mehr lange und ihr könnt Mario & Luigi gemeinsam durch die Gegend scheuchen.

Hersteller:	Nintendo
Termin:	20. November
Genre:	Rollenspiel

POKÉMON PINBALL: RUBIN & SAPHIR

Angespielt: Unsere ersten Eindrücke könnt ihr in der Vorschau auf Seite 18 nachlesen.

Hersteller:	Nintendo
Termin:	14. November
Genre:	Action

PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME

Die Entwickler lassen euch 130 verschiedene Räume im Inneren eines gigantischen Palastes erforschen.

Hersteller:	Ubi Soft
Termin:	13. November
Genre:	Action-Adventure

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES

Genau wie die GC-Fassung wurde die Handheld-Version ebenfalls auf nächstes Jahr verschoben.

Hersteller:	Konami
Termin:	1. Quartal 2004
Genre:	Action

YU-GI-OH! DUNGEONDICE MONSTERS

Konami verspricht über 80 Gegner aus der *Yu-Gi-Oh!*-Serie und 100 verschiedene Monster.

Hersteller:	Konami
Termin:	Anfang November
Genre:	Strategie

GAME BOY ADVANCE

REFERENZ-TITEL

Die absoluten Top-Titel aus den einzelnen Genres findet ihr hier.

Genre/Titel	Hersteller	Wertung
ACTION		
Metroid Fusion	Nintendo	90%
ADVENTURE		
Hamtaro: Ham Ham Heartbreak	Nintendo	83%
ACTION-ADVENTURE		
The Legend of Zelda	Nintendo	90%
JUMP & RUN		
Super Mario World	Nintendo	92%
RENNSPIEL		
Mario Kart: Super Circuit	Nintendo	91%
BEAT 'EM UP		
Super Street Fighter II Turbo Revival	Ubi Soft	85%
GESCHICKLICHKEIT		
Denki Blocks	Ubi Soft	85%
ROLLENSPIELE		
Golden Sun: Die vergessene Epoche	Nintendo	89%
EGO-SHOOTER		
Doom II (GBA)	Activision	87%
FUSSBALL		
Alex Zickler Total Soccer 2002	Ubi Soft	83%
TRENDSPORT		
Tony Hawk's Pro Skater 4	Activision	91%
SPORT (SONSTIGE)		
FILA Decathlon	THQ	85%
WRESTLING		
WWF Road to Wrestlemania	THQ	70%
STRATEGIE		
Advance Wars	Nintendo	88%
SIMULATION		
Creatures	Swing!	81%
MUSIC & ENTERTAINMENT		
Pocket Music	Ubi Soft	70%

GAME BOY ADVANCE

WAS KOMMT WANN?

OKTOBER

Titel	Genre	Termin
Advance Wars 2	Strategie	2. Okt.
Banjo Kazooie: Gruntys Rache	Adventure	Mitte Okt.
Der König der Löwen	Action-Adventure	Mitte Okt.
Disney Party	Action	10. Okt.
Disney's Aladdin	Jump & Run	10. Okt.
Final Fantasy Tactics Advance	Rollenspiel	23. Okt.
Kim Possible: Revenge of Monkey Fist	Action	Mitte Okt.
Megaman Zero 2	Action-Adventure	31. Okt.
Pinobee & Phobee	Adventure	Okt.
Power Rangers Ninja Storm	Action	Mitte Okt.
Samurai Jack	Action	2. Okt.
Spy Kids 3D: Game Over	Action	Ende Okt.
Star Wars: Flight of the Falcon	Action	Mitte Okt.
Super Mario Advance 4	Jump & Run	16. Okt.
Tiger Woods PGA Tour 2004	Sport (Sonstiges)	31. Okt.

NOVEMBER

Titel	Genre	Termin
Beyblade: Ultimate Blader Jam	Action	27. Nov.
Crouching Tiger, Hidden Dragon	Action-Adventure	20. Nov.
Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs	Action-Adventure	14. Nov.
Findet Nemo	Adventure	14. Nov.
Harry Potter: Quidditch Weltmeisterschaft	Action-Adventure	7. Nov.
James Bond 007: Alles oder Nichts	Action-Adventure	28. Nov.
Lizzie McGuire	Action	Mitte Nov.
Mario & Luigi	Jump & Run	20. Nov.
Onimusha Tatics	Action-Adventure	7. Nov.
Pokémon Pinball: Rubin & Saphir	Action	13. Nov.
Prince of Persia: The Sands of Time	Action-Adventure	13. Nov.
Spyro Adventure	Jump & Run	14. Nov.
SSX 3	Trendsport	7. Nov.
Terminator 3: Rebellion der Maschinen	Action	13. Nov.
The Hobbit	Action-Adventure	28. Nov.
Tony Hawk's Underground	Trendsport	13. Nov.
Top Gear Rally	Rennspiel	6. Nov.
Yu-Gi-Oh! Dungeondice Monsters	Strategie	Anfang Nov.

DEZEMBER

Titel	Genre	Termin
Crash Nitro Kart	Rennspiel	5. Dezember
Mission Impossible: Operation Surma	Action	4. Dezember
Need for Speed Underground	Rennspiel	19. Dezember

2004

Titel	Genre	Termin
Boktai: The Sun is in Your Hand	Action-Adventure	1. Quartal
Brother Bear	Action	Mitte Januar
Fast & Furious	Rennspiel	2004
Frogger's Journey	Jump & Run	Februar
Hamtaro: Rainbow Rescue	Action-Adventure	1. Quartal
Harvest Moon: Friends of Mineral Town	Simulation	1. Quartal
Kirby: Nightmare in Dreamland	Jump & Run	1. Quartal
Mario Golf	Sport	1./2. Quartal
Mario Tennis	Sport	1./2. Quartal
Need for Speed: Porsche Unleashed	Rennspiel	1. Quartal
SpongeBob: Schlacht um Bikini-Bottom	Jump & Run	Februar
Tak und die Macht des Juju	Jump & Run	März
Teenage Mutant Ninja Turtles	Action	1. Quartal

Die Terminangaben erfolgen ohne Gewähr.

CHART ATTACK

Schreibt eine SMS und gewinnt!

Wir verlosen in Kooperation mit Electronic Arts 3 Spielepakete bestehend aus 1x *SSX*, 1x *NHL 2004* und 1x *FIFA Football 2004* (siehe Abbildung).

Und so könnt ihr gewinnen:
Um an dem Gewinnspiel teilzunehmen, nennt uns einfach eure derzeitigen Lieblingsspiele oder euren am sehnlichsten erwarteten Titel: **Für die Lesercharts:** Sende uns eine SMS mit dem Text **„NZT Nummer eures Favoriten"** (Beispiel: Schreibt „NZT 45", wenn *Zelda: The Wind Waker* euer absoluter Lieblingstitel ist). Für die **Most-Wanted-Charts:** Sende uns eine SMS mit dem Text **„NZW Nummer eures Favoriten"** (Beispiel: Schreibt „NZW 25" und wählt somit *Viewtiful Joe* zu eurem Most-Wanted-Titel Nummer 1).

D: 81114 € 0,49*/SMS Alle Netze!
(*VF D2-Anteil € 0,12)
CH: 72444 Sfr 0,70/SMS
A: 0900 101010 € 0,60/SMS

Oder ruf uns einfach an:
D: 0190 658 661 € 0,41/Min.
CH: 0901 210 612 Sfr 0,50/Min.

Oder schicke eine Postkarte mit den Nummern deiner Favoriten an:

N-ZONE COMPUTEC MEDIA AG, Kennwort: Charts, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Leser aus Österreich können derzeit nur per SMS oder Postkarte teilnehmen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Benachrichtigung der Gewinner erfolgt schriftlich oder telefonisch. Mitarbeiter der Sponsoren und der Computec Media AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Teilnahmeschluss ist der 22. Oktober.

LESER-CHARTS

01 Aggressive Inline
02 Baldur's Gate
03 Blood Omen 2
04 Burnout 2
05 Enter the Matrix
06 Eternal Darkness
07 FIFA Football 2003
08 Golden Sun (GBA)
09 Hitman 2: Silent Assassin
10 Ikaruga
11 James Bond 007: Nightfire
12 Luigi's Mansion
13 Madden NFL 2004
14 Mario Party 4
15 Medal of Honor: Frontline
16 Metroid Prime
17 Mortal Kombat: Deadly Alliance
18 NBA 2K3
19 Need for Speed: Hot Pursuit 2
20 P.N.03
21 Phantasy Star Online 1&2
22 Pikmin
23 Pokémon Rubin & Saphir (GBA)
24 Rayman 3
25 Resident Evil Zero
26 Sega Soccer Slam
27 Skies of Arcade Legends
28 Smuggler's Run: Warzones
29 Sonic Mega Collection
30 Soul Calibur II
31 Spider Man: The Movie
32 Star Fox Adventures
33 Star Wars Rogue Squadron II
34 Super Mario Sunshine
35 Super Monkey Ball 2
36 Super Smash Bros. Melee
37 TimeSplitters 2
38 Tom Clancy's Splinter Cell
39 Tony Hawk's Pro Skater 4
40 Wario World
41 Wave Race: Blue Storm
42 WWE Wrestlemania XIX
43 Yu-Gi-Oh! Worldwide Edition (GBA)
44 Zelda: Ocarina of Time
45 Zelda: The Wind Waker

MOST WANTED

01 1080° Avalanche
02 Beyond Good & Evil
03 Billy Hatcher and the Giant Egg
04 Final Fantasy: Crystal Chronicles
05 F-Zero GX
06 Geist
07 James Bond: Alles oder Nichts
08 Killer 7
09 Mario Kart: Double Dash!!
10 Mario & Luigi (GBA)
11 Medal of Honor: Rising Sun
12 Metal Gear Solid: The Twin Snakes
13 Need for Speed Underground
14 Pikmin 2
15 Pokémon Pinball: Rubin & Saphir (GBA)
16 Prince of Persia: The Sands of Time
17 Resident Evil 4
18 Sphinx und die verfluchte Mumie
19 Spider-Man 2: The Movie
20 SSX 3
21 Star Wars III: Rebel Strike
22 Starcraft Ghost
23 Tony Hawk's Underground
24 True Crime: Streets of L.A.
25 Viewtiful Joe

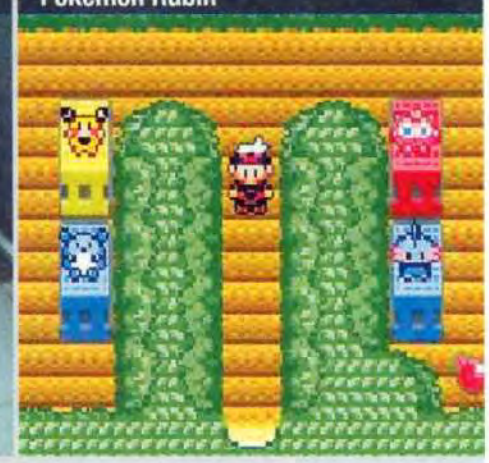
Verkaufs-Charts

Quelle: SATURN

Platz/Vormonat		System	Wertung	Monat
1. NEU	P.N.03	GC	79%	1
2. 1	The Legend of Zelda: The Wind Waker	GC	95%	5
3. 2	Wario World	GC	87%	4
4. 3	Super Smash Bros. Melee Players Choice	GC	85%	14
5. 5	Burnout 2: Point of Impact	GC	89%	5
6. WE	Resident Evil Zero	GC	89%	5
7. 4	Skies of Arcadia Legends	GC	88%	3
8. WE	Mario Party 4	GC	74%	6
9. 8	Metroid Prime	GC	93%	6
10. WE	Medal of Honor: Frontline	GC	87%	2

PLATZ 1 (GC): P.N.03

PLATZ 1 (GBA): Pokémon Rubin



Platz/Vormonat		System	Wertung	Monat
1. 1	Pokémon Rubin	GBA	87%	2
2. 2	Pokémon Saphir	GBA	87%	2
3. 3	The Legend of Zelda	GBA	90%	6
4. 4	Donkey Kong Country	GBA	87%	3
5. WE	Yu-Gi-Oh! Worldwide Edition	GBA	78%	4

Leser-Charts

Platz/Vormonat		System	Wertung	Monat
1. 1	The Legend of Zelda: The Wind Waker	GC	95%	5
2. 4	Metroid Prime	GC	94%	6
3. 2	Super Smash Bros. Melee	GC	85%	15
4. 5	Starfox Adventures	GC	91%	7
5. 3	Skies of Arcadia Legends	GC	88%	2
6. 7	Resident Evil Zero	GC	89%	7
7. 9	FIFA Football 2003	GC	84%	7
8. NEU	P.N.03	GC	79%	1
9. 8	Tom Clancy's Splinter Cell	GC	90%	2
10. WE	Wave Race: Blue Storm	GC	87%	8

PLATZ 1: The Legend of Zelda: The Wind Waker

SSBM hat selbst bis heute nichts von seiner Faszination verloren und fesselt euch, wie's scheint, immer noch an die Controller. Vanessa Z. Schneider hat sich ebenfalls schnurstracks in die Lesercharts geballert.

Quelle: N-ZONE-Zeugnis und SMS-Auswertung

Most Wanted

Platz/Vormonat		System	Hersteller	Monat
1. WE	Mario Kart: Double Dash!!	GC	Nintendo	5
2. 2	Viewtiful Joe	GC	Capcom	2
3. 6	Geist	GC	Nintendo	3
4. WE	1080° Avalanche	GC	Nintendo	5
5. 9	Pikmin 2	GC	Nintendo	5
6. 1	True Crime: Streets of L.A.	GC	Activision	3
7. NEU	Asterix & Obelix XXL	GC	Atari	1
8. NEU	Tales of Symphonia	GC	Namco	1
9. 8	Sword of Mana	GBA	Nintendo	2
10. 7	Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs	GC	EA	2

PLATZ 1: Mario Kart: Double Dash!!

Ja holla! Da ist doch tatsächlich *1080° Avalanche* aus der Versenkung wieder aufgetaucht. Unglaublicherweise hattet ihr sogar *MK: Double Dash!!* zwischenzeitlich aus eurem Gedächtnis gestrichen. Im November ist es ja endlich so weit!

Quelle: N-ZONE-Zeugnis und SMS-Auswertung

DIE REDAKTION

Wer steckt hinter der N-ZONE? Hier stellen wir euch das NZ-Team kurz vor!

HANS IPPISCH
33, REDAKTIONSDIREKTOR

Hat sich seit The Legend of Zelda: The Wind Waker und Viewtiful Joe vollends mit der etwas seltsamen Cel-Shading-Grafik angefreundet. Ist doch gar nicht so schlecht.

Momentanes GC-Lieblingsspiel
Viewtiful Joe
Momentanes GBA-Lieblingsspiel
Advance Wars 2: Black Hole Rising
Nach Redaktionsschluss?
Hat er den Freiheitskämpfer in sich entdeckt und packt sein altes Tarnnetz wieder aus.

FABIAN SLUGA
23, LEITENDER REDAKTEUR

Hat endlich seinen heiß erwarteten VW Lupo bekommen und bietet jedem mit einem breiten Grinsen im Gesicht eine Probefahrt an. Urlaub hatte er zudem auch noch.

Momentanes GC-Lieblingsspiel
Tiger Woods PGA Tour 2004
Momentanes GBA-Lieblingsspiel
Advance Wars 2: Black Hole Rising
Nach Redaktionsschluss?
Ist er sichtlich froh, für seinen Weg nach Hause nur noch zehn Minuten zu brauchen.

KERSTIN SPRINGER
29, VOLONTÄRIN

Hat sich in ihrem Urlaub so richtig erholen können. Nur dumm, dass das erneute Arbeiten danach immer total schwer fällt. Immerhin gibt es zurzeit recht gute Spiele.

Momentanes GC-Lieblingsspiel
Star Wars: Rebel Strike
Momentanes GBA-Lieblingsspiel
Final Fantasy Tactics Advance
Nach Redaktionsschluss?
Sucht sie bei Ebay nach einem Outfit, wie es Prinzessin Leia in den Filmen anhatte.

UDO CRNJAK
25, VOLONTÄR

Hielt während des Urlaubes seiner beiden Kollegen eisern die Stellung in der Redaktion. Schade ... ähh, schön, dass ihr wieder da seid. Ahhh, nein, nicht so doll hauen!

Momentanes GC-Lieblingsspiel
Freedom Fighters
Momentanes GBA-Lieblingsspiel
Final Fantasy Tactics Advance
Nach Redaktionsschluss?
Schockt er seine Kollegen mit krassen Storys aus seiner Krankenhaus-Karriere.

HEINRICH LENHARDT
38, USA-KORRESPONDENT

Kommt mit dem Akku-Nachladen kaum mehr nach und geht mit dem GBA schon ins Bett: Final Fantasy Tactics Advance ist eines der Suchtspiele des Jahres.

Momentanes GC-Lieblingsspiel
Mario Golf: Toadstool Tour
Momentanes GBA-Lieblingsspiel
Final Fantasy Tactics Advance
Nach Redaktionsschluss?
Ist er voll im Mafia-Fieber und holt auf DVD die komplette 3. Staffel der Sopranos nach.

MATTHIAS SCHÖFFEL
38, DESIGNER

Geht mit seinem Sohnemann regelmäßig ins Kino, bei den letzten Besuchen standen *Die Biene Maja* und *Der kleine Eisbär* auf dem Programm.

Momentanes GC-Lieblingsspiel
Viewtiful Joe
Momentanes GBA-Lieblingsspiel
Kirby: Nightmare in Dreamland
Nach Redaktionsschluss?
Versucht er seine Plattensammlung chronologisch zu ordnen – leider ohne Erfolg.

STEFANIE SÄMANN
24, JUNIOR DESIGNER

Genießt in ihrem derzeitigen Urlaub die letzten Sonnenstrahlen auf der heimischen Terrasse und tankt schon fleißig Energie für die nächste N-ZONE-Produktion.

Momentanes GC-Lieblingsspiel
Star Wars: Rebel Strike
Momentanes GBA-Lieblingsspiel
Blackthorne
Nach Redaktionsschluss?
Versucht sie das Spiel Onimusha anzufangen, schläft allerdings jedes Mal dabei ein.

FABIAN HÜBNER
18, AUSZUBILDENDER MEDIENDESIGNER

Ist vom Nachtleben geplättet und würde am liebsten den ganzen Tag nur schlafen. Wenn da nur nicht so viele zwischenmenschliche Pflichten wären ...

Momentanes GC-Lieblingsspiel
Tales of Symphonia
Momentanes GBA-Lieblingsspiel
Kirby: Nightmare in Dreamland
Nach Redaktionsschluss?
Freut er sich über die Nürnberger Programmkinos. Casablanca Open Air. Klasse!

YVES NAWROTH
19, REDAKTIONSASSISTENT

Hat mit einem außerplanmäßigen Krankenhausaufenthalt die komplette Redaktion geschockt. Zum Glück hat er diese Odyssee weitestgehend überstanden.

Momentanes GC-Lieblingsspiel
Worms 3D
Momentanes GBA-Lieblingsspiel
Starsky & Hutch
Nach Redaktionsschluss?
Schreibt er seine Leidensgeschichte auf ein Schild und trägt es vor sich her.

SPIEL DES MONATS

Star Wars Rogue Squadron III: Rebel Strike

Das grandiose Action-Spektakel musste sich auf dem Prüfstand behaupten. Ergebnis: In jedem Fach Bestnoten.

SEITE 38

ALLE TESTS IM ÜBERBLICK

GAMECUBE

Big Mutha Truckers 42
Bionicle: The Game 50
Buffy: Chaos Bleeds 36
Disney Party 50
Dragon Ball Z: Budokai 40
Drome Racers 45
Freedom Fighters 32
NHL 2004 46
Starsky & Hutch 44
Super Bust A Move Allstars 48
Tiger Woods PGA Tour 2004 47
Viewtiful Joe 28
Worms 3D 38

IMPORT-TEST

Star Wars Rogue Squadron III: Rebel Strike ..62
Tales of Symphonia 68

GAME BOY ADVANCE

Advance Wars 2: Black Hole Rising 52
Blackthorne 56
Disney's Extreme Skate Adventure 56
Final Fantasy Tactics Advance 54
Kirby: Nightmare in Dreamland 57
Starsky & Hutch 57

Spiele mit einer Wertung von 85 % oder mehr erhalten dieses Hit-Prädikat.

Spiele mit einer Multiplayer-Wertung von 85 % oder mehr erhalten diesen Multiplayer-Hit.

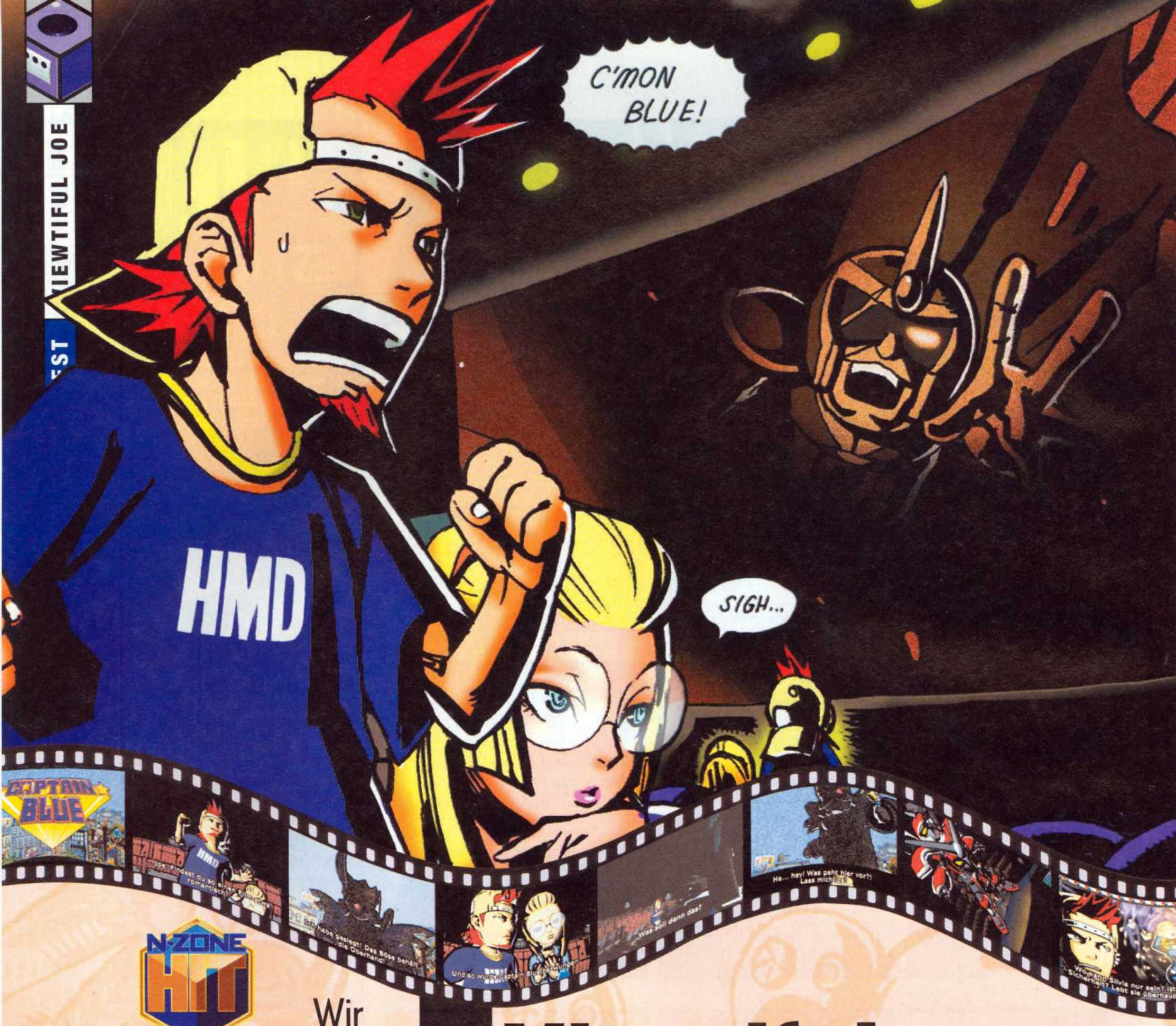
Spiele mit diesem Symbol erhielten von der USK eine „Ab 18"-Kennzeichnung.

Bei einem Test mit diesem Symbol handelt es sich um einen Titel aus Japan oder den USA, der noch nicht in Deutschland erhältlich ist. Ob der Titel in Deutschland erscheinen wird, könnt ihr im jeweiligen Test nachlesen.

Aufgepasst! Dieses Symbol zeigt an, dass wir überraschende Storywendungen verraten.

VORSCHAU-EINSCHÄTZUNGEN KURZ ERKLÄRT

SUPER Dieser Hammer wird wahrscheinlich 90 % oder mehr absahnen.
SEHR GUT Ein Spiel mit echtem Hitpotenzial, das zwischen 83 % und 89 % landen wird.
GUT Die Testversion des Spiels wird voraussichtlich zwischen 70 % und 82 % bekommen.
OK Ein durchschnittlicher Titel, der wahrscheinlich zwischen 50 % und 69 % abstaubt.
SCHWACH Mehr als 30 % bis 50 % werden beim Test wohl nicht drin sein.
SCHLECHT Würg! Die Testversion dürfte höchstens 29 % ergattern.



N-ZONE HIT

Wir unterziehen Capcoms innovativen **Cel-Shading-Prügler** dem PAL-Check!

Viewtiful Joe

Zurzeit trauen sich nur wenige Publisher, auf innovative Spielkonzepte zu setzen. Fortsetzungen erfolgreicher Spiele-Serien oder Filmumsetzungen versprechen die große Kohle, frische Ideen bleiben ein ums andere Mal auf der Strecke. Wie es besser geht, zeigt Capcom mit *Viewtiful Joe*. Denn hier tischt uns der *Resident Evil*-Publisher ein erfrischendes Cel-Shading-Beat-'em-Up auf, das an Klassiker wie *Battletoads*, *Teenage Mutant Ninja Turtles* oder *Double Dragon* erinnert und sich selbst nicht allzu ernst nimmt. Ihr übernehmt die Kontrolle über Joe, einen kleinen stinknormalen Jungen, der in das Abenteuer seines Lebens verstrickt wird. Eines schönen Abends besucht Joe mit seiner Freundin das städtische Kino, um einen Captain-Blue-Streifen zu bestaunen. Doch etwas ist anders als sonst. Denn plötzlich greift eine Riesenhand aus der Leinwand, schnappt sich Joes Freundin und zieht sie in den Film hinein. Und ehe Joe sichs versieht, ist auch er im Film und macht sich auf den Weg, seine Freundin zurückzuholen. Unglücklicherweise hat der eigentliche Held des Films, Captain Blue, das Zeitliche gesegnet und kann Joe nur noch als Geist Tipps geben. Von ihm erhält Joe zu Beginn des Spiels seinen Superhelden-Anzug sowie die sagenhafte V-Uhr. Anzug und Uhr verleihen Joe besondere Fähigkeiten. So kann er mit ihnen das Spielgeschehen *Matrix*-mäßig verlangsamen, die Spielgeschwindigkeit drastisch erhöhen oder in den Spielausschnitt hineinzoomen. Ein Balken am oberen Bildschirmrand gibt an, wie lange ihr die jeweilige Fähigkeit nutzen könnt.

DER SPIELABLAUF

Vom Gameplay her erinnert *Viewtiful Joe* an klassische 2D-Prügelspiele wie *Battletoads* oder *Double Dragon*. Ihr steuert Joe vertikal und horizontal über den

Bildschirm und trefft auf jede Menge Feinde. Auf Knopfdruck setzt Joe zu diversen Schlag- und Trittkombinationen sowie Special Moves an. Das Besondere an *Viewtiful Joe* ist aber die absolut einzigartige Grafik sowie die bereits beschriebenen *Matrix*-Effekte. Denn anders als in normalen Prügelspielen geht es nicht nur darum, stupide die Feinde zu verprügeln. Auch dienen die *Matrix*-Effekte nicht nur als cooles Gimmick wie bei *Enter the Matrix*, sondern müssen für das Vorankommen im Spiel zwingend eingesetzt werden. So müsst ihr die Zeitlupen-Funktion beispielsweise gegen mit Pistolen bewaffnete Feinde nutzen. Denn normalerweise wären die Kugeln viel zu schnell, als dass ihr ihnen ausweichen könntet. Aktiviert ihr dagegen die Zeitlupe, seht ihr die Kugeln rechtzeitig und könnt sie mit einem gut getimten Schlag oder Kick sogar auf die Feinde zurückschleudern. An einer anderen Stelle ladet ihr so einen Riesen-Wassertropfen auf, der ohne Zeitlupenfunktion in Normalgröße einfach zu Boden platschen würde. Außerdem wirbeln einige Gegner wie ein Tornado über den Bildschirm und wären ohne Slow Motion viel zu schnell, um sie zu treffen. Aber auch das Heraufsetzen der Spielgeschwindigkeit mittels der Mach-Speed-Funktion ist häufig zwingend erforderlich. So produziert die hohe Spielgeschwindigkeit viel Wind, um Ventilatoren anzutreiben. Außerdem erzeugt eine hohe Geschwindigkeit beim Verprügeln der Gegner viel Hitze, so dass die Feinde Feuer fangen oder ihr sogar im Spiel vorkom-

INFO PAL-ANPASSUNG

Gewusst wie!

Capcom gab sich nicht nur mit dem eigentlichen Spiel, sondern auch mit der PAL-Anpassung viel Mühe!

Die Entwickler haben sich nicht lumpen lassen und *Viewtiful Joe* einen 60-Hertz-Modus spendiert. Zwar läuft auch der 50-Hertz-Modus ohne Balken und Geschwindigkeitsverlust, allerdings existiert ein kaum wahrnehmbares Ruckeln. Dafür muss man aber schon sehr genau hinschauen. Hinzu kommen tolle, sehr witzige deutsche Untertitel, die den Comic-Charme gut einfangen. Die exzellente Sprachausgabe beließ man auf Englisch.

ATTACKE Per Slow-Motion prügelt ihr euch Matrix-mäßig mit den Feinden. **MENTOR** Captain Blue bringt euch die Grundlagen bei.

1 2

ZOCKER Der Automat ist zu klein und die Symbole rotieren zu schnell (1). Zoomt ran, verlangsamt das Geschehen und gewinnt (2).

WINDIG Per Mach Speed beschleunigt ihr das Spielgeschehen.

PARODIUS? Joe sorgt für einen sauberen Luftraum.

mende Öfen beheizen könnt. Doch die Entwickler integrierten noch eine einzigartige Zoom-In-Funktion. Mit diesem Special könnt ihr in das Spielgeschehen hineinzoomen. So werdet ihr im Spiel auf einen Spielautomaten treffen. Dumm ist nur, dass dieser nur in einer Miniaturausgabe existiert, so dass ihr die Automaten-Anzeigen nicht erkennen könnt. Also müsst ihr in das Spielgeschehen zoomen, damit die Anzeigen lesbar sind. Der Name *Viewtiful Joe* leitet sich aus der Spielmechanik sowie der einzigartigen Grafik ab. „View" bedeutet im Englischen Sicht oder Ansicht und bezieht sich auf die Möglichkeit, in das Bildschirmgeschehen hineinzuzoomen. Das Wort „Viewtiful" ist darüber hinaus eine Ableitung von dem englischen Wort „beautiful", was so viel wie wunderschön bedeutet. Und das ist *Viewtiful Joe* wirklich. So eine geniale Cel-Shading-Grafik hat man in einem Videospiel noch nicht gesehen.

EINE AUGENWEIDE

Die Levels könnten allesamt aus einem Comic entsprungen sein. Aufwendige Hintergründe, riesige Explosionen, jede Menge Feinde und Pseudo-3D-Effekte verwöhnen das Spielerauge. Pseudo-3D deshalb, weil ihr euch nur in zwei Dimensionen bewegt: hoch, runter, rechts, links. Ihr bewegt euch aber nie nach hinten in den Raum hinein. Dennoch wirken die Hintergründe sehr plastisch, nicht zuletzt weil Feinde oder Objekte aus dem Hintergrund nach vorne kommen. So steigen die Gegner beispielsweise aus Röhren aus dem Hintergrund, springen nach vorne ins Spielgeschehen und mischen sich in den Kampf ein. Auch Hubschrauber oder Flugzeuge tauchen häufig aus dem Hintergrund auf. Hinzu kommt, dass sich der Bildschirm immer komplett mitdreht, wenn man beispielsweise um eine Häuserecke geht oder eine Wendeltreppe entlangschreitet. Die grandiose Optik wird von einer tollen akustischen Präsentation unterstützt. So donnern die exzellenten Soundeffekte in feinstem Surround-Sound aus den Boxen und die englische Sprachausgabe passt wie die berühmte Faust aufs Auge. Einzig die Musik dudelt stellenweise etwas uninspiriert im Hintergrund.

FABIAN SLUGA

INFO ATSUSHI INABA, PRODUCER

Der GameCube ist leicht zu programmieren!

Wir hatten die Gelegenheit, mit dem Producer von Capcoms R&D Studio 4, welche *Viewtiful Joe* entwickelt haben, ein Interview zu führen.

N-ZONE: Wie ist die Idee zu *Viewtiful Joe* entstanden und welche Spiele, Filme oder Bücher haben euch inspiriert?
Atsushi Inaba: Es gab nichts Bestimmtes, das uns inspiriert hat. Wir wollten einfach ein herausforderndes Spiel mit einer herausragenden Grafik sowie flüssigem Gameplay entwickeln. Aber es stimmt, dass ich ein großer Superhelden-Fan bin, seit ich ein Kind war. So gab ich unserem Designer, Suekane San, meine Idee mit, wie Joe aussehen sollte. Und seine großartigen Entwürfe inspirierten mich zu den weiteren Charakteren im Spiel.

NZ: Warum habt ihr euch für den GameCube entschieden und was sind die Stärken und Schwächen der Konsole?
Atsushi Inaba: Immer wenn wir ein Spiel entwickeln, dann überlegen wir uns, auf welcher Konsole wir die von uns gewünschten Ergebnise am besten realisieren können. Und im Fall von *Viewtiful Joe* war das der GameCube. Der GameCube ist in der Lage, tolle Grafiken und Effekte zu liefern, und das sieht man dem Spiel auch an. Wenn ich irgendwas am GameCube kritisieren müsste, dann wäre es schön gewesen, mehr Speicherplatz auf dem Datenträger zu haben.

NZ: Worauf bist du bei *Viewtiful Joe* ganz besonders stolz?
Atsushi Inaba: Ich finde besonders die ganzen Superhelden-Fähigkeiten von Joe klasse. Nicht nur bei der Attacke der Feinde, sondern auch wie man mit der Umgebung und den Objekten interagieren muss.

NZ: Wie schwer war es denn, die fantastische Cel-Shading-Welt zu entwickeln? Plant ihr die Grafik-Engine in weiteren Spielen einzusetzen?
Atsushi Inaba: Tatsächlich war es gar nicht so schwierig, die Welt zum Leben zu erwecken. Denn der GameCube ist sehr einfach zu programmieren. Und ob ihr mehr Cel-Shading-Spiele zu Gesicht bekommt, hängt einfach davon ab, wie sich *Viewtiful Joe* verkauft.

NZ: Wie beurteilst du die Situation von Nintendo im Vergleich zu Sony und Microsoft?
Atsushi Inaba: Ich denke, dass jede Konsole etwas Besonderes zu bieten hat, was die anderen nicht haben. Aus einer Entwickler-Sicht kann man so praktisch nur gewinnen. Ich hoffe, dass alle Unternehmen noch für eine lange Zeit dabei sein werden.

NZ: Vielen Dank für das Interview!

Wie „viewtiful" ist der Titel wirklich?

Viewtiful Joe lässt sich nicht ganz so einfach vergleichen. Der Abenteuer-Modus von _Super Smash Bros. Melee_ sowie _Wario World_ ähneln Capcoms Cel-Shading-Prügler aber.

VIEWTIFUL JOE

FEATURES ★★★★★

Ausrichtung: Geniales Comic-Abenteuer, das sich selbst nicht allzu ernst nimmt. Eine Hommage an Superhelden-Filme. Erinnert an alte *Turtles*- und *Battletoads*-Abenteuer.
Umfang: Vier große Episoden, wie die Folgen einer Fernsehserie aufgebaut. Handlung wird mit Zwischensequenzen weitererzählt. Für einen Titel dieser Art ein ordentlicher Umfang, aber als Spieler kann man ja nie genug bekommen.
Langzeitmotivation: Hoch! *Viewtiful Joe* legt man liebend gerne immer wieder in den GameCube ein, weil es einfach nur cool ist, die Comic-Gegner zu vertrimmen. Der zweite Schwierigkeitsgrad ist zudem beinhart!
Mehrspieler-Modus: Leider ist kein Mehrspieler-Modus vorhanden.
Waffen: Keine Waffen vorhanden. Dafür kann Joe *Matrix*-mäßig das Spielgeschehen verlangsamen, beschleunigen oder in den Bildschirm hineinzoomen sowie auf diverse Combos zurückgreifen.
Steuerung: Die Steuerung ist total intuitiv und die Special Moves werden nach und nach erlernt. Vorbildlich!
Zielgruppe: Superhelden- und Comic-Fans werden begeistert sein. Aber auch alle, die nur Action-Spielen etwas abgewinnen können, sollten sich den Titel mal anschauen!

SUPER SMASH BROS. MELEE

FEATURES ★★★★★

Ausrichtung: Knuffiges Prügelspiel mit vielen Nintendo-Charakteren und genialem Mehrspieler-Modus. Im Abenteuer-Modus durchaus mit *Viewtiful Joe* vergleichbar.
Umfang: Es gibt vier Einspieler- und drei Mehrspieler-Modi. Die zahlreichen Arenen sowie die vielen Spielmodi halten lange bei Laune. Der Abenteuer-Modus ist aber längst nicht so sehr auf die Story fixiert wie *Viewtiful Joe* und nur eine nette Dreingabe.
Langzeitmotivation: Sehr hoch. 290 erspielbare Trophäen und 11 zusätzliche Kampfarenen sprechen für sich. Die Möglichkeit, diese Sachen auch im Mehrspieler-Modus freizuspielen, ist genial!
Mehrspieler-Modus: Genialer Mehrspieler-Modus mit vielen Spielmodi!
Waffen: Es gibt 30 Gegenstände aus dem Nintendo-Universum, davon sind 20 als Waffe einsetzbar. Mit dabei Sterne, Hammer und Pokébälle, aber auch abgedrehte Dinge wie Regenschirme oder Baseballschläger.
Steuerung: Eine überschaubare Anzahl an Combos ist auf wenig Knöpfe verteilt, so dass auch Einsteiger schnell in das Spiel finden.
Zielgruppe: Für Fans des Vorgängers ein Hit. Auch wer mal mit allen Nintendo-Helden spielen oder Pikachu vermöbeln möchte, ist hier genau richtig.

WARIO WORLD

FEATURES ★★★★☆

Ausrichtung: Eine Mischung aus *Luigi's Mansion* und *Super Mario Sunshine*. Nintendos fieser Antiheld vermöbelt auf der Suche nach Schätzen zahllose Gegner.
Umfang: *Wario World* bietet genau wie *Viewtiful Joe* vier Welten, allerdings ist die Spieldauer im Vergleich zu den anderen beiden Titeln viel kürzer. Viele Geheimnisse oder zusätzliche Levels sucht man leider vergebens. Keine Konkurrenz hier!
Langzeitmotivation: Niedrig. Hat man *Wario World* einmal durchgespielt, sinkt der Wiederspielwert. Es gibt keine Trophäen oder Geheimnisse, die langfristig fesseln. *Wario World* macht Spaß, solange es dauert.
Mehrspieler-Modus: Leider ist kein Mehrspieler-Modus vorhanden.
Waffen: Es gibt keine Waffen, dafür kann Wario auf ein paar Combos zurückgreifen sowie Feinde und Objekte durch die Luft schleudern. *Viewtiful Joe* bietet aber auch hier mehr Abwechslung.
Steuerung: Nintendo weiß, wie es geht. Auch hier bereitet die Steuerung keine größeren Probleme und ist schnell erlernt.
Zielgruppe: Wer auf *Luigi's Mansion* steht, dem wird auch *Wario World* gefallen. Der geringe Umfang macht *Wario World* aber zum schwächsten Titel dieses Vergleichs.

TECHNIK ★★★★½

Grafik: *Viewtiful Joe* bietet die vielleicht aufwendigste Cel-Shading-Grafik der Konsolengeschichte und muss den Vergleich mit Nintendos Giganto-Abenteuer *Zelda: The Wind Waker* keinesfalls scheuen. Absolut einzigartig!
Sound: Von fetzigem Rock über Pop bis hin zu lahmem Hintergrundgedüddel ist hier alles vertreten. Die Soundeffekte sind exzellent und das Spiel unterstützt Surround-Sound.
Ladezeiten: Um die fünf bis sechs Sekunden vor jedem Level. Stören aber nicht.

TECHNIK ★★★★☆

Grafik: Typische Nintendo-Grafik mit vielen putzigen Animationen und liebevollen Details. Hinzu kommen hübsch designte Kampfarenen und nette Special-Effects sowie flüssige 60 Bilder in der Sekunde.
Sound: Nintendo mischte viele klassische Melodien – von *Zelda* über *F-Zero* bis hin zu *Mario* – komplett neu ab. Zweifelsohne einer der Glanzpunkte des Spiels!
Ladezeiten: Maximal acht Sekunden, sind aber nicht weiter dramatisch.

TECHNIK ★★★★½

Grafik: Nette Grafik ohne besondere Highlights. Wario und Co. bieten die typische Nintendo-Qualität mit guten Texturen und ohne Ruckler. Die witzigen Animationen sorgen für den ein oder anderen Lacher.
Sound: Locker flockige Melodien, die teils zum Mitsummen anregen und sehr an *Super Mario Sunshine* erinnern. Auch die Soundeffekte sind sehr passend.
Ladezeiten: Dank cleveren Daten-Streamings keine Ladezeiten während des Spiels.

Fazit: Unkompliziertes Prügel-Spiel für Einzelspieler, das einfach nur Spaß macht

GESAMTWERTUNG ★★★★★

Fazit: Genialer Party-Spaß für mehrere Spieler. Alleine nicht ganz so spannend.

GESAMTWERTUNG ★★★★★

Fazit: Guter, aber innovationsarmer Titel. Perfekt für einen Quickie zwischendurch!

GESAMTWERTUNG ★★★★½

MEIN FAZIT SUPER

Fabian Sluga
fühlt sich wie Neo.

Viewtiful Joe ist vielleicht der Überraschungshit dieses Jahres für den GameCube. Denn wahrscheinlich hätten nur die wenigsten dem eigenwilligen Cel-Shading-Beat-'em-Up solches Hitpotenzial zugetraut. Insbesondere nach dem durchwachsenen *P.N.03*. Capcom hat sich jedoch richtig angestrengt und mit *Viewtiful Joe* eine wundervolle und vor allem grandios spielbare Hommage auf die Filmwelt abgeliefert.

MEIN FAZIT SUPER

Kerstin Springer
kloppt sich gern.

Anfangs stand ich dem Spiel ehrlich gesagt mehr als skeptisch gegenüber. Ich fand die Grafik äußerst gewöhnungsbedürftig und dachte mir ständig: Entweder wird das Gameplay schnell langweilig oder das Spiel ist viel zu kurz. Aber nach einigen Levels lösten sich alle meine Bedenken in Luft auf. Danach habe ich mich mit Fabian darum gestritten, wer von uns nach Feierabend die Version mit nach Hause nimmt.

TEST
VIEWTIFUL JOE

Genre:	Action
Hersteller:	Capcom
Entwickler:	Capcom
Speichern:	4 Blöcke
Sprache:	Dt. Texte, engl. Sprache
Video:	4:3
Audio:	Dolby Pro Logic II

Internet: **www.viewtifuljoe.co.uk**

Spieler **1**	USK-Freigabe **Ab 12 Jahren**
Termin **24. Oktober**	Preis **Ca. € 60,-**

- **Einzigartige Grafik**
- **Geniale Spielbarkeit**
- **Tolle Soundeffekte**
- **Abgefahrene Story**

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
91%	86%	-%	**90%**

„Geniales Action-Abenteuer mit viel Spielwitz und herausragender Grafik! Ein Pflichtkauf!"

UNBEMERKT Der linke Soldat scheint nicht zu merken, dass wir schon zwei seiner Kollegen erledigt haben.

ROTES NEST Hier steht man inmitten von Feinden und hat alle Hände voll zu tun.

N-ZONE HIT

Freedom Fighters

EAs **böse Vision** schickt Sie als US-Patriot in den Kampf gegen russische Invasoren.

Was wäre wohl passiert, wenn der Zweite Weltkrieg einen anderen Ausgang genommen hätte? Electronic Arts und Io-Interactive haben ein solches Szenario für *Freedom Fighters* entworfen. Die Sowjetunion hat den Zweiten Weltkrieg mit dem Abwurf einer Atombombe über Berlin beendet und somit den Anfang für ihre zukünftige Vormachtstellung geschaffen. Nach und nach befinden sich Europa, Südamerika und Kanada fest im Würgegriff der Roten Armee.

VORBEREITUNG Bevor man den Vorposten stürmt, lässt man am besten erst eine Granate sprechen ...

ERFOLG ... dann ist der dezimierte Rest kein großes Problem mehr.

ERSTE SÄUBERUNG
Mit dem Snipergewehr kann man gut für seine Truppen Platz schaffen.

INFO **GEWINNSPIEL FREEDOM FIGHTERS**

Perfekte Ausstattung für Freiheitskämpfer

In Zusammenarbeit mit Electronic Arts verlosen wir ein paar richtig tolle Gewinne.
Um teilzunehmen, beantwortet einfach folgende Frage:

Wie heißt der Bruder der Hauptfigur aus Freedom Fighters?

Und das könnt ihr gewinnen:

5x Freedom Fighters für den Nintendo GameCube

5x T-Shirt Freedom Fighters

5x Poster Freedom Fighters (Motiv gleicht dem Packshot)

Um an der Verlosung für einen der Preise teilzunehmen, sendet bitte eine **SMS mit dem Text „NZ1 Lösung" (zum Beispiel: „NZ1 Karl-Heinz")** an folgende länderspezifische Nummern:

D: 81114 € 0,49*/SMS Alle Netze!
(*VF-D2-Anteil € 0,12)
CH: 72444 sfr 0,70/SMS
A: 0900 101010 € 0,60/SMS

Oder ruft uns einfach an:
D: 0190 658 660 € 0,41/Min.
CH: 0901 210 611 Sfr 0,50/Min.

Oder schickt eine Postkarte mit dem Lösungswort an:

N-ZONE COMPUTEC MEDIA AG, Kennwort: Freedom Fighters, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Leser aus Österreich können derzeit nur per Postkarte teilnehmen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Benachrichtigung der Gewinner erfolgt schriftlich oder telefonisch. Mitarbeiter der Sponsoren und der Computec AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Teilnahmeschluss ist der 5. November.

BITTERBÖSE

Und so kommt es, wie es kommen musste: Die sowjetische Streitmacht fällt in Amerika ein und besetzt fast das gesamte Land. Inmitten dieser Invasion übernimmt der Spieler die Rolle von Christopher Stone, einem nichts ahnenden Klempner in New York. Als er und sein Bruder Troy mit einem Auftrag zu der Untergrund-Aktivistin Isabella geschickt werden, nimmt Chris' ruhmreiche Guerilla-Karriere ihren Lauf. Eine sowjetische Patrouille überrascht die beiden bei der Arbeit und nimmt Troy gefangen. Chris, der sich rechtzeitig verstecken konnte, schließt sich darauf der Manhattaner Untergrundorganisation an. Um das Vertrauen der Rebellen zu gewinnen, muss er zunächst Isabella aus russischer Gefangenschaft befreien. Diese selbstlose Tat ist der Grundstein für seine Karriere als Befehlshaber. Nach der Befreiung bekommt Chris die Möglichkeit, zwei Kämpfer neben sich zu dirigieren. Im Laufe des Spiels wächst die Zahl seiner knallharten Kampfgenossen auf zwölf Mann an.

EINFACH BEFEHLE ERTEILEN

Das Befehlssystem funktioniert sehr einfach und ist nach den ersten Erklärungen sehr gut umzusetzen. Es stehen drei Befehle zur Auswahl: Stellung halten und verteidigen, Folgen und Angreifen. Jedem Befehl wurde eine eigene Taste auf dem Joypad zugewiesen. Erfolgt beispielsweise ein kurzer Druck auf den Y-Knopf, stürmt zunächst nur einer eurer Männer auf den feindlichen Pulk zu. Haltet ihr allerdings die Taste länger gedrückt, so machen sich alle Kameraden auf, die Sowjets unter Beschuss zu nehmen. Genauso funktioniert es auch mit den anderen beiden Befehlen. Die Steuerung der Hauptfigur ist ebenfalls sehr gut und einfach gestaltet worden. Mit dem linken Analog-Stick bewegt man Chris nach vorne und hinten und zur Seite. Das rechte Pendant ist für das Blickfeld und das Zielen zuständig. Mit der linken Schultertaste

INFO **MEHRSPIELERMODUS**

Mehrspielermodus gleich mehr Spaß?

Der Einzelspielermodus bietet alles, was ein sehr gutes Spiel braucht. Im Mehrspielermodus sieht es zum Leidwesen des Spielers nicht ganz so prickelnd aus.

Zuerst dachten wir, dass der Mehrspielermodus noch nicht ganz fertig sei. Aber wir wurden eines Besseren belehrt. Der Umfang ist mit einer Spielvariante und drei Levels recht gering ausgefallen. Beim „Capture the Flag" muss jeder Spieler eine Flagge hissen und für eine bestimmte Zeit verteidigen. Leider geht bei dem Splitscreen-Spektakel stellenweise die Übersicht verloren. Für ein paar kurzweilige Spiele mit Freunden ist der Mehrspielermodus recht nett. Auf längere Sicht kann er aber nicht gerade überzeugen.

ÜBERSICHT? Na ja, nicht unbedingt. Man fragt sich zu oft, wo man sich eigentlich befindet.

DEFEND Wenn die Flagge gehisst ist, muss man sie für einen festen Zeitraum verteidigen.

wird das Geschehen herangezoomt beziehungsweise in den Sniper-Modus gewechselt, sofern man mit einem Scharfschützengewehr ausgestattet ist. Ein Druck auf die rechte Schultertaste feuert die momentan ausgewählte Waffe ab. Anders als bei anderen Action-Spielen kann man bei *Freedom Fighters* nur zwei Bleispritzen – zum Beispiel ein Maschinengewehr und eine Pistole – gleichzeitig mit sich führen. Wenn die Munition komplett verbraucht ist, kann man einfach eine andere, auf dem Boden liegende Waffe aufnehmen. Die zahlreichen Hindernisse werden durch Betätigen des B-Knopfes überwunden.

MIT CHARISMA DESTRUKTIV SEIN

Mal muss man einen Strommast in die Luft jagen, um einen kompletten Straßenzug zu verdunkeln, damit andere Rebellen im Schutze der Dunkelheit unerkannt agieren können. Für jede erfolgreich beendete Mission in den acht unterschiedlichen Zonen des Stadtgebietes, die durch das Hissen der amerikanischen Flagge auf strategisch wichtigen Gebäuden signalisiert wird, gibt es zudem Charisma-Punkte. Mit steigender Punkteanzahl erhöht sich die Anzahl der Kämpfer, die rekrutiert werden können. Die nett gemachten Zwischensequenzen und die eingestreuten Nachrichtensendungen runden das Besatzungsspektakel gelungen ab. Authentische Soundeffekte und ein genialer Soundtrack von Jesper Kyd lassen den Guerillakrieg in den Straßen von Manhattan sehr beklemmend wirken. Was die Grafik anbelangt, haben die Jungs von Io-Interactive sehr gute Arbeit geleistet. Hübsche Feuer- und andere Lichteffekte, gute Charaktermodelle mit flüssigen Animationen und viele Details, wie zerstörte Bauten mit vielen verstreuten Trümmern, unterstützen die Untergrundschlacht auf dem GameCube auch in optischer Hinsicht. Nur der schwache Mehrspielermodus mit seinen drei Maps und einer einzigen Spielvariante passt nicht in das ansonsten sehr gute Gesamtbild des Titels.

UDO CRNJAK

DETAIL-CHECK FREEDOM FIGHTERS

Kämpft für eure Freiheit!

Wüsten-Taktik gegen Großstadt-Strategie! Welcher von den zwei taktisch angehauchten Actiontiteln macht letztendlich das Rennen? Lest selbst!

FREEDOM FIGHTERS

UMFANG ★★★★½

Story: Die russische Streitmacht ist in amerikanisches Territorium eingefallen. Als Untergrundkämpfer muss man versuchen, der Besatzung – nicht nur in New York – ein Ende zu bereiten.

Missionen: Insgesamt 19, auf 8 weitläufige Gebiete verteilt. Sehr abwechslungsreiche Aufgabenstellungen lassen keine Langeweile aufkommen.

Teamgröße: Die maximale Anzahl von 12 rekrutierbaren Kämpfern kann sich bei *Freedom Fighters* wirklich sehen lassen.

GAMEPLAY ★★★★½

Zugänglichkeit: Die Steuerung ist sehr einfach zu erlernen. Einige Erklärungen am Anfang des Spiels erleichtern zudem den Einstieg in die strategische Action.

Komplexität: Nicht sehr hoch, dank der sehr gut umgesetzten Steuerung. Jeder Befehl ist mit einer eigenen Taste auf dem Joypad ausgestattet. Das Ring-Menü ist außerdem vorbildlich programmiert und sehr einfach zu bedienen.

Künstliche Intelligenz: Überwiegend reagieren Freund und Feind gleichermaßen solide. Manchmal gibt es jedoch einige Ungereimtheiten auf beiden Seiten.

MULTIPLAYER ★★½☆☆

Anzahl der Spieler: Für maximal vier menschliche Spieler vorgesehen

Spielmodi: Mit nur einer Spiel-Variante mehr als dürftig ausgestattet

Levels: In drei Mehrspieler-Umgebungen kann man für kurze Zeit spaßige „Capture the Flag"-Duelle erleben.

Kooperativ-Modus: Steht bedauerlicherweise nicht zur Auswahl

TECHNIK ★★★★½

Grafik: Viele Details und sehr hübsche Licht- und Wettereffekte. Zudem sehr gute Animationen der Charaktere.

Sound: Jesper Kyd sorgt mit seinen Musikstücken für eine dichte Atmosphäre auf den Straßen von New York. Die Soundeffekte sind ebenfalls sehr gut.

GESAMTWERTUNG ★★★★½

CONFLICT: DESERT STORM

UMFANG ★★★★★

Story: Zur Zeit der ersten Golf-Krise übernimmt man entweder die Rolle einer britischen SAS-Spezialeinheit oder einer U.S.-Delta-Force-Einheit, um diverse Aufträge in der Golfregion zu erledigen.

Missionen: In insgesamt 15 Missionen warten verschiedene Aufgaben. Diese sind auch komplett mit drei Freunden gleichzeitig erneut spielbar.

Teamgröße: Euer Team besteht aus maximal vier Personen, wobei jeder Soldat eine feste Rolle in der Truppe übernimmt.

GAMEPLAY ★★★★½

Zugänglichkeit: In ausführlichen Trainingseinheiten werden dem Spieler sämtliche Grundlagen für den Einsatz in der siedend heißen Wüste beigebracht.

Komplexität: Auf jeden Fall höher als bei *Freedom Fighters*. Es stehen mehr Befehle zur Verfügung, die aber aufgrund der gut umgesetzten Steuerung nach kurzer Zeit sehr gut von der Hand gehen. Das Waffenmenü ist auch gut gelungen.

Künstliche Intelligenz: Etwas besser als beim EA-Konkurrenten. Die Befehle werden trotz gelegentlicher Schwäche präzise von der Truppe ausgeführt.

MULTIPLAYER ★★★★½

Anzahl der Spieler: Hier können ebenfalls maximal vier Spieler gleichzeitig agieren.

Spielmodi: Es steht nur ein kooperativer Spielmodus zur Verfügung.

Levels: Aufgrund des kooperativen Mehrspieler-Modus sind alle 15 Missionen aus dem guten Einzelspielermodus spielbar.

Kooperativ-Modus: Das Spiel unterstützt diesen Modus für bis zu vier Spieler.

TECHNIK ★★★½☆

Grafik: Schön in Szene gesetzte Gefechte in der Wüste. Detail- und Effektreichtum von *Freedom Fighters* wird nicht erreicht.

Sound: Krachender Dolby-Pro-Logic-II-Sound intensiviert die taktische Action. Sehr gute Soundeffekte und Musikstücke lassen eine tolle Atmosphäre aufkommen.

GESAMTWERTUNG ★★★★☆

MEIN FAZIT SEHR GUT

Udo Crnjak
mixt den Molotowcocktail.

Zu Beginn des Spiels war ich sofort von der total einfachen Steuerung überrascht. Es dauert wirklich nicht lange, dann kann man im Schlaf seinen Gefolgsleuten Befehle erteilen. Aber nicht nur in diesem Bereich kann der Titel punkten. Die tolle Atmosphäre der Straßenschlachten mit den Roten inmitten von Manhattan ist wirklich gut gelungen. Einen großen Teil dazu trägt der hervorragende Soundtrack von Jesper Kyd bei. Aber wie bei fast jedem Spiel gibt es auch negative Seiten. Die künstliche Intelligenz der CPU-gesteuerten Partner lässt manchmal sehr zu wünschen übrig. Zu viert macht das Spiel zwar auch Spaß, nur hätte im Mehrspielermodus mehr drin sein müssen.

TEST FREEDOM FIGHTERS

Genre:	Action
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	Io-Interactive
Speichern:	4 Blöcke
Sprache:	Deutsch
Video:	16:9
Audio:	Dolby Pro Logic II

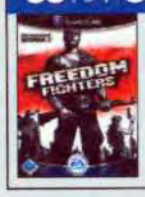
Internet: **www.electronic-arts.de**

Spieler **1-4**	USK-Freigabe **Ab 16 Jahren**
Termin **Erhältlich**	Preis **Ca. € 60,-**

- ⊕ Coole Atmosphäre
- ⊕ Sehr gute Spielbarkeit
- ⊖ Unausgewogene KI
- ⊖ Schwacher Mehrspielermodus

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
83%	85%	79%	**86%**



„Atmosphärischer Straßenkampf mit einfacher Spielbarkeit. Im Alleingang auf jeden Fall besser."

INFO KONVERTIERUNGSCHECK

GAMECUBE

Umfang:	19 Missionen
Ladezeit:	7 Sekunden
Sound:	Dolby Pro Logic II
Grafik:	★★½
GESAMT:	★★½

PLAYSTATION 2

Umfang:	19 Missionen
Ladezeit:	8 Sekunden
Sound:	Dolby Pro Logic II
Grafik:	★★½
GESAMT:	★★½

XBOX

Umfang:	19 Missionen
Ladezeit:	7 Sekunden
Sound:	Dolby Digital 5.1
Grafik:	★★★
GESAMT:	★★★

FAZIT: Durch die Sound- und Grafiküberlegenheit ist die Xbox-Version einen Tick besser als die anderen beiden.

Copyright © 2003 Nokia. Alle Rechte vorbehalten. Nokia und N-Gage sind eingetragene Marken der Nokia Corporation. Änderungen vorbehalten.

An dieser Stelle
habe ich um Hilfe gerufen.

Mobile Multiplayer-Spiele
Spiele von führenden Publishern auf Game Cards
Beeindruckende 3-D-Grafik
Bluetooth-Technik für mobiles Spielvergnügen
Triband-Mobiltelefon
MP3-Player und UKW-Stereo-Radio

n-gage.com/de

N-GAGE
NOKIA

anyone
anywhere

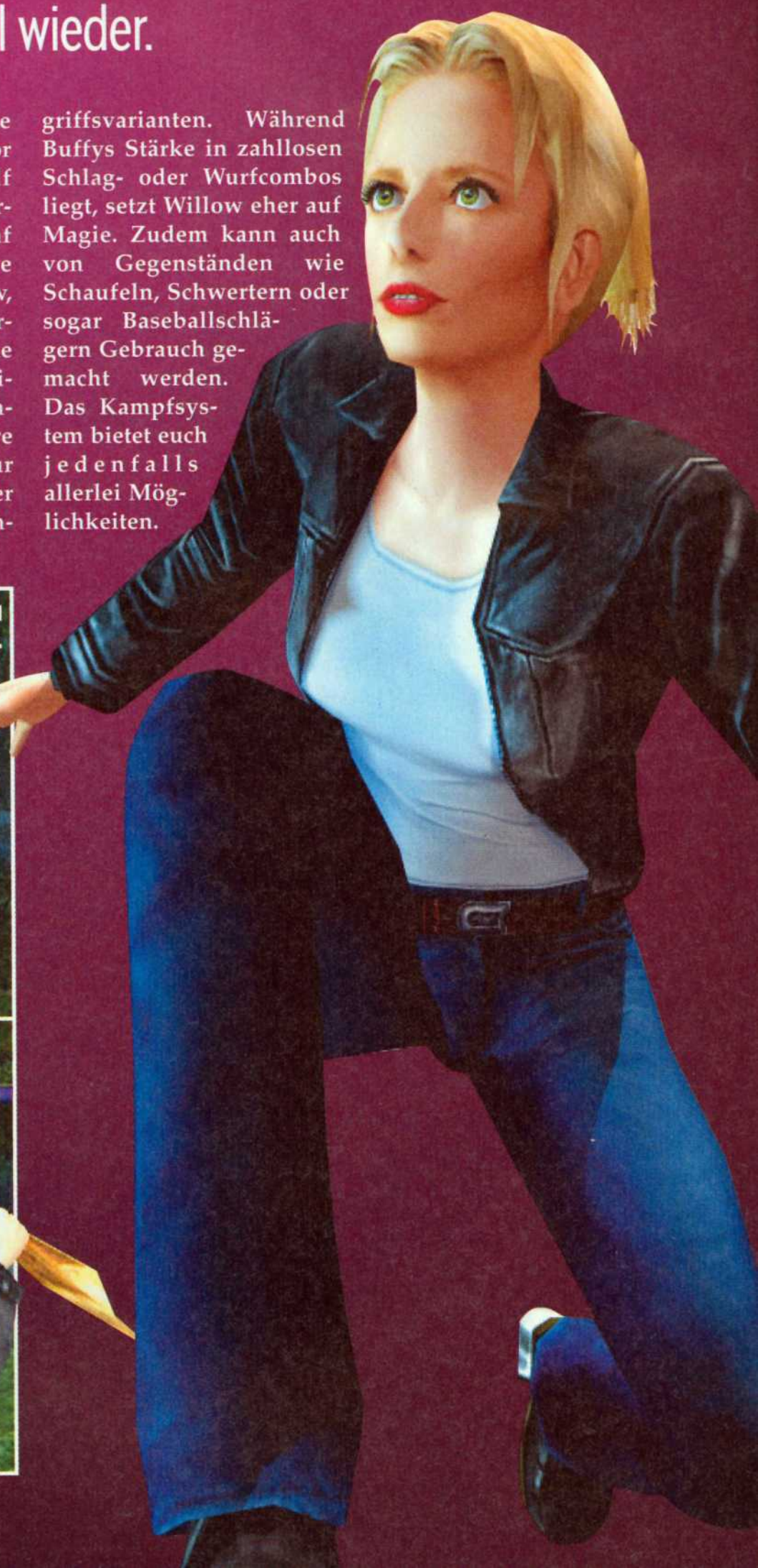
Buffy the Vampire Slayer Chaos Bleeds

Das **Tor zur Hölle** öffnet sich mal wieder.

Die einen hassen die TV-Serie, die anderen lieben sie. Letztere sind aber anscheinend in der Überzahl, schließlich lief bereits die siebte Staffel! Ein Videospiel gab's auch schon dazu, aber damals riss sich Microsoft die Lizenz exklusiv unter den Nagel. Buffys zweites virtuelles Abenteuer erscheint dafür nun plattformübergreifend. Diesmal stellt sich Buffys Team niemand Geringerem als dem Oberbösewicht „The First" in den Weg. Doch bevor es so weit ist, müssen zwölf große Levels erkundet werden. Über insgesamt fünf Charaktere, beispielsweise Buffy, Angel oder Willow, dürft ihr die Kontrolle übernehmen und die dämonische Brut in ihre Schranken weisen. Um sich gegen hordenweise auftretende Vampire und entstellte Monster zur Wehr zu setzen, verfügt jeder Charakter über eigene Angriffsvarianten. Während Buffys Stärke in zahllosen Schlag- oder Wurfcombos liegt, setzt Willow eher auf Magie. Zudem kann auch von Gegenständen wie Schaufeln, Schwertern oder sogar Baseballschlägern Gebrauch gemacht werden. Das Kampfsystem bietet euch jedenfalls allerlei Möglichkeiten.

UNTOTE TÖTEN? Vor dem Pfählen kriegt er erst mal ein paar mit der Schaufel auf die Rübe.

SPANNUNG In brenzligen Situationen zoomt die Kamera locker ran.



Gut getimte Special-Combos übersteigen allerdings bei zunehmendem Gegneraufkommen häufig das Koordinationsvermögen des Spielers. Aber egal, auch mit wildem Knöpfchengedrücke kann man der widerlichen Brut mit ein bisschen Glück Herr werden. Neben dem Pfählen von Untoten löst man außerdem kleinere Rätsel. Mit Logik kommt man hier aber manchmal nicht weiter. Das hat zur Folge, dass man ab und an leicht konfus durch die Gegend läuft und nur mit einem Quäntchen Glück auf des Rätsels Lösung stößt.

GELUNGENES GESAMTBILD

Zur Abwechslung dürft ihr auch mit drei eurer Freunde zocken. Die Multiplayer-Modi sind allerdings kaum der Rede wert. Die Umsetzung der Serienstars ist den Entwicklern dafür genial gelungen. Die virtuellen Darsteller sehen ihren realen Vorbildern tatsächlich zum Verwechseln ähnlich. Auch in puncto Detailreichtum haben die Entwickler ganze Arbeit geleistet und für eine abwechslungsreiche Levelgestaltung gesorgt. Die Animationen werden zudem äußerst realistisch dargestellt. Gelegentliche Ruckler sind zwar erkennbar, trüben aber kaum den Spielspaß. Der finstere Sound sorgt zudem dafür, dass man sich permanent vom Bösen umgeben fühlt. Übrigens konnten für die Synchronisation sogar die deutschen Originalsprecher gewonnen werden.

KERSTIN SPRINGER

DETAIL-CHECK BUFFY: CHAOS BLEEDS

Vampire gegen Zombies

Wir haben für euch *Hunter: The Reckoning* (Virgin Interactive) mit Buffys Schlachtfest verglichen.

BUFFY

FEATURES ★★★★½

Jäger: Fünf: Buffy höchstpersönlich und außerdem noch ihre drei Freunde Angel, Willow, Xander und Spike.
Waffen: Ja. Von der Schaufel über den Baseballschläger bis hin zu Weihwasser und effektvollem Höllenfeuer.
Kameraperspektiven: 3rd-Person-Perspektive. Um die Spannung zu steigern, zoomt die Kamera in actionreicheren Situationen automatisch heran. Ansonsten mit dem C-Stick beliebig veränderbar.
Spielumfang: Story-Modus für geübte Spieler ca. 10+ Spielstunden.
Mehrspieler-Modus: Ja. Allerdings nur Mini-Challenges, die nicht gerade vor Spielspaß sprühen.
Darstellung von Blut: Nein

TECHNIK ★★★★½

Grafik: Charaktere sehen den Originalen zum Verwechseln ähnlich. Gelungene Animationen, korrekte Kollisionsabfrage, schöne Texturen, komplett gut gelungen.
Steuerung: Bei allen Spielcharakteren einfach und eingängig. Anwendung von Special-Moves bei stärkerem Gegneraufkommen etwas schwierig und Sprungattacken etwas zu träge. Leichte Anwahl von Waffen.
Sound: Dolby Surround. Seriensoundtrack und andere akustische Einlagen, deren Lautstärke und Art sich dem Spielgeschehen anpassen. Abwechslungsreich.
Präsentation: Sehr gut. Nicht nur Hack&Slay-Fans werden zufrieden sein.
Ladezeiten: Nicht rasend schnell, aber durchaus akzeptabel.

GESAMTWERTUNG ★★★★½

HUNTER

FEATURES ★★★½☆

Jäger: Vier: Haudegen Deuce, Pater Cortez, Raverin Kassandra und die absolut schneckige Samantha.
Waffen: Ja. Jeder Charakter besitzt spezifische Waffen. Zusätzliche Waffen können aber auch aufgesammelt werden.
Kameraperspektiven: Etwas ungünstige Vogelperspektive. Spielgeschehen erscheint dadurch viel zu weit entfernt. Zudem ist die Kamera auch noch fest justiert. Nicht zeitgemäß!
Spielumfang: Story-Modus für geübte Spieler ca. 8+ Spielstunden
Mehrspieler-Modus: Ja. Der komplette Storymodus kann gemeinsam zu viert gespielt werden.
Darstellung von Blut: Ja

TECHNIK ★★½☆☆

Grafik: Etwas verwaschen, karges und leicht abwechslungsarmes Leveldesign, sparsam verwendete Texturen, verbesserungsfähige Animationen.
Steuerung: Manchmal etwas unpräzise. Individuelle Steuerung jeder Spielfigur. Mit welcher man am besten zurechtkommt, ist Geschmackssache. Gelegenheitsspieler kommen wahrscheinlich am leichtesten mit Kassandra zurande.
Sound: Dolby Surround. Unheil verheißender Sound, nur ein einziges (aber gut passendes) Musikstück. Mehr Abwechslung wäre hier dringend notwendig.
Präsentation: Etwas spärlich und verbesserungsfähig. Kaum Sprachausgabe.
Ladezeiten : Trotz weniger aufwendigen Designs langsamer als *Buffy*.

GESAMTWERTUNG ★★★☆☆

MEIN FAZIT GUT

Kerstin Springer
pfählt sie alle.

Bis jetzt habe ich die Serie immer nur beim Durchzappen gesehen und so wird das auch in Zukunft bleiben. Mir gefällt *Buffy* einfach nicht! Umso überraschter war ich von diesem Spiel. Unmengen Untote zu pfählen, macht einfach Spaß. Um aber mehr Taktik in die Kämpfe einfließen zu lassen, wird man von den Vampiren und Dämonen zu sehr bedrängt. Nur im Zweikampf ist das zu bewerkstelligen. Ansonsten bleibt einem nichts anderes übrig, als draufzukloppen. Laune macht's trotzdem!

TEST
BUFFY: CHAOS BLEEDS

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Vivendi Universal
Entwickler:	Eurocom
Speichern:	3 Blöcke
Sprache:	Englisch
Video:	4:3, 16:9
Audio:	Dolby Surround

Internet: **www.vivendiuniversalinteractive.de**

Spieler **1-4**	USK-Freigabe **Ab 12 Jahren**
Termin **7. November**	Preis **Ca. € 55,-**

- ⊕ **Hübsche Grafik**
- ⊕ **Beeindruckende Special-Moves**
- ⊖ **Zu träge Sprungpassagen**
- ⊖ **Uninteressante Mehrspielermodi**

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
80%	79%	69%	**79%**

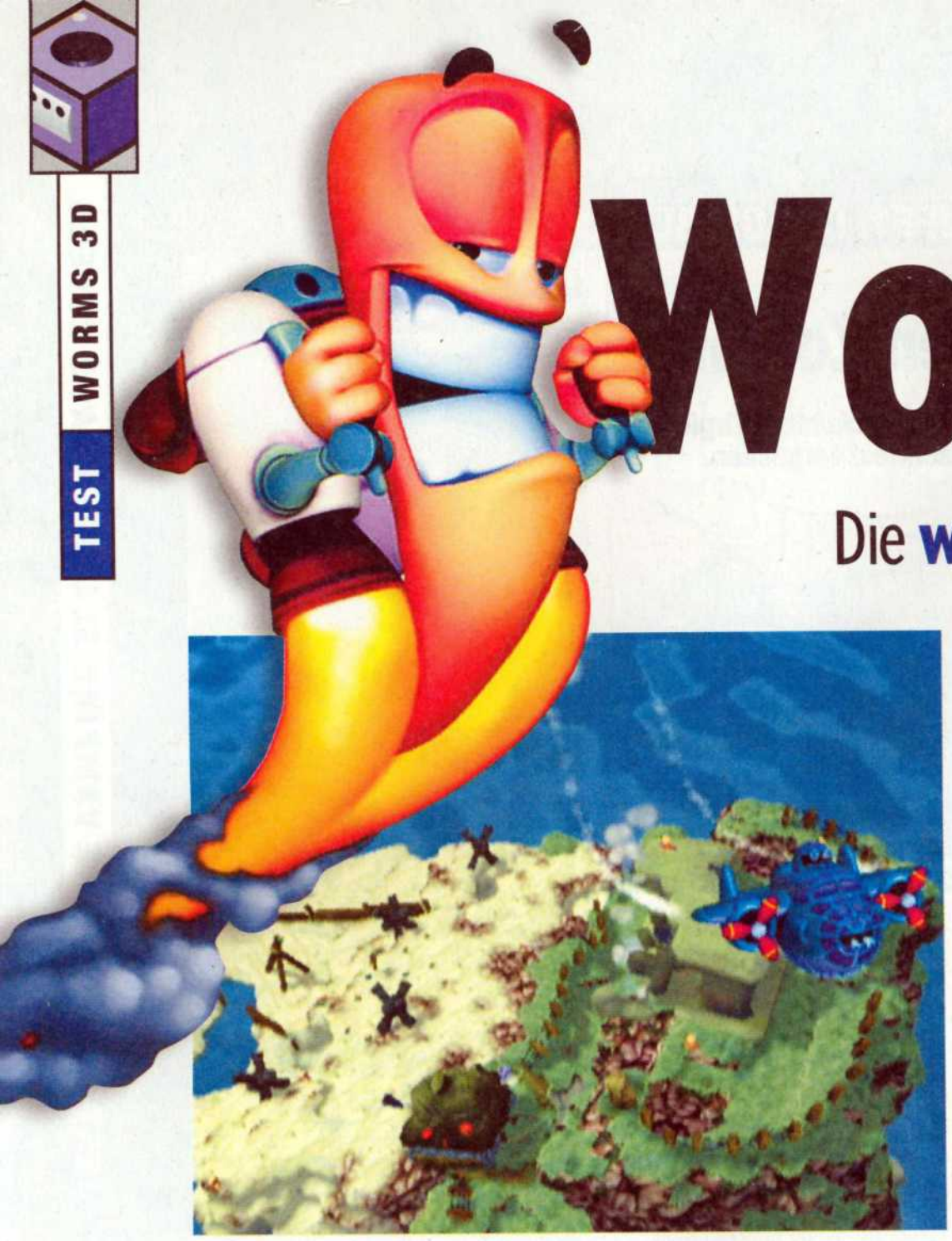
„Selbst Buffy-Hasser sollten sich von **Vorurteilen lösen** und einen Blick auf dieses Spiel riskieren."

NO TIME, NO COMBO Zu viele gegnerische Angriffe lassen einem kaum Zeit für Special-Moves.

ZU VIERT ... dürft ihr kleinere Aufgaben lösen. Der Spielspaß hält sich aber sehr in Grenzen.

Worms 3D

Die **witzigen Würmer** sind in 3D zurück!



UNÜBERSICHTLICH Luftangriffe sind in 3D schwer zu platzieren.

ERBITTERT Der Kampf tobt auch im Schnee.

TAKTIK Per Jetpack fliegt ihr auf eine bessere Position.

Für die einen ist es ein unschlagbarer Partyspaß, für die anderen eine unverständliche Wurmkur. Von Team 17, dem gleichen Programmierteam der bisherigen *Worms*-Abenteuer, kommt jetzt *Worms 3D* für PC, PS2, Xbox und GameCube. Und wie der Name bereits andeutet, hat man versucht, das Spielprinzip in die dritte Dimension zu portieren. Operation gelungen?

BEKANNTE STRUKTUREN

Spielerisch hat sich, abgesehen vom Sprung in die dritte Dimension, nicht viel getan. Immer noch wuseln bis zu vier Wurm-Teams, mit je vier Würmern, über den Bildschirm und versuchen mit Waffengewalt die gegnerischen Würmer aus der Arena zu pusten. Gespielt wird nacheinander – Wurm nach Wurm. Jedem Team steht eine fest vorgegebene Zeit zur Verfügung, in der man sich bewegen und eine Waffe auswählen und benutzen kann. Vom Baseball-Schläger über die Bazooka bis hin zum Luftangriff kann man hier auf ein reichhaltiges Arsenal zurückgreifen. Neue Waffen sind allerdings Mangelware. Während *Worms*-Kenner also relativ fix ins Geschehen einsteigen können, sollten Neulinge erst einmal am Tutorial teilnehmen und sich in die Waffenkünste sowie die Steuerung einführen lassen.

DIE DRITTE DIMENSION

Die Programmierer konnten das Spielprinzip tatsächlich in die dritte Dimension retten, trotzdem gibt es ein paar kleinere Probleme. So ist der Mehrspieler-Modus zwar sehr unterhaltsam, allerdings ist es sehr schwierig, Entfernungen abzuschätzen. Denn wenn ihr mit der Bazooka auf einen feindlichen Wurm zielt, müsst ihr berücksichtigen, dass euer Schuss an Höhe verliert und vom Winde verweht werden könnte. Hatte man in der zweiten Dimension schnell den Bogen raus, ist die Lernkurve bei *Worms 3D* größer. Erstaunlicherweise ist der Einspieler-Modus dabei stärker einzuschätzen als der Mehrspieler-Modus. Denn während sich *Worms*-unerfahrene Spieler im Mehrspieler-Modus überfordert fühlen, findet man sich im Einspieler-Modus schnell zurecht. Die Levels sind relativ klein und die Teams lediglich an zwei Positionen auf der Karte verteilt. Im Mehrspieler-Modus sind die Würmer allesamt über die komplette Karte verteilt, so dass man schnell den Überblick verlieren kann. Hier sind klassische Multiplayer-Spiele wie *Bomberman*, *Mario Kart* oder *Mario Party* einfach einsteigerfreundlicher. Aufgelockert wird der Einspieler-Modus durch sehr witzige Zwischensequenzen. Bei der Grafik haben die Entwickler statt der klassischen Polygone auf Voxel-Technologie gesetzt. Nur so soll es möglich gewesen sein, komplett zerstörbare Levels zu kreieren. Das Ergebnis sind grafisch solide Levels, die aber nicht über den Durchschnitt hinauskommen. Der Sound bietet neben einem witzigen Menü-Song passende Soundeffekte während des Spiels und witzige Sprüche der Würmer. Weniger gelungen zeigt sich dagegen die Menüstruktur. So kann man hier zwar eigene Levels generieren und viele Einstellungsmöglichkeiten vornehmen. Dies geht allerdings auf Kosten der Übersichtlichkeit. Ein weniger verspieltes Menü wäre hier sinnvoller gewesen. Nichtsdestotrotz werden sich *Worms*-Spieler wie zu Hause fühlen. Ob einem das Wurmspektakel auch in der dritten Dimension Spaß macht, sollte man aber erst einmal bei einem Probespiel herausfinden. Unterschiede zwischen den Konsolen-Versionen existieren übrigens nicht.

FABIAN SLUGA

DETAIL-CHECK | **WORMS 3D**

Welches Party-Game rockt mehr?

***Worms* und *Bomberman* gelten seit jeher als klassische Party-Spiele. Jetzt stellen wir die aktuellen Versionen gegenüber und prüfen, ob das auch auf dem GameCube noch so ist. Und wir stellten Überraschendes fest.**

WORMS 3D

FEATURES ★★★½☆

Spielprinzip: Bis zu 4 Teams à 4 Würmern versuchen die gegnerischen Würmer mit diversen Waffen zu besiegen. Sieger ist, wer übrig bleibt.

Einzelspieler-Modus: Diverse, sehr atmosphärische Szenarien sind durch witzige Zwischensequenzen verknüpft. Sehr kurzweilig!

Mehrspieler-Modus: Teams bekämpfen sich in zufällig erstellten Szenarien. Leider etwas unübersichtlich, aber spaßig.

Editor: Man kann bei *Worms* bestimmte Einstellungen treffen, wie das Gelände im Mehrspieler-Modus auszusehen hat.

Einsteigerfreundlich: Zwar ist das Spielprinzip nicht kompliziert, die Unübersichtlichkeit im Mehrspieler-Modus sowie die Waffen erfordern aber Spielpraxis.

Langzeit-Spielspaß: Hoch. Die zahlreichen Szenarien sowie der Mehrspieler-Modus halten, wenn einem das Spielprinzip gefällt, monatelang bei Laune.

Steuerung: Komplizierter als bei *Bomberman*. Sämtliche Knöpfe und Analogsticks sind mit Karten, Waffenmenü, Feuern, Zielen, Kamera und mehr belegt. Trotzdem recht intuitiv.

TECHNIK ★★★☆☆

Grafik: Die Entwickler setzten auf Voxel statt auf Polygone. Trotz zerlegbarer Levels grafisch eher schlicht.

Sound: Netter Menü-Song, witzige, aber teils alte Sprüche. Solide Soundeffekte. Nichts Spektakuläres.

Ladezeiten: Nur wenige Sekunden pro Level.

Fazit: Überraschend: Der Einspieler-gefällt besser als der Mehrspieler-Modus.

GESAMTWERTUNG ★★★½☆

BOMBERMAN GENERATIONS

FEATURES ★★★★☆

Spielprinzip: Bis zu vier Bombermänner versuchen durch das Legen von Bomben die Gegner zu besiegen. Sieger ist, wer zuletzt übrig bleibt.

Einzelspieler-Modus: Ein echter Story-Modus führt euch durch verschiedene Welten gegen viele Feinde. Leider relativ langweilig.

Mehrspieler-Modus: Bombt die Konkurrenz in verschiedenen Arenen weg. Übersichtlich und einfach! Gut wie eh und je!

Editor: Nein, *Bomberman* bietet leider keinen Editor zum Erstellen von eigenen Karten. Hier besteht Nachholbedarf.

Einsteigerfreundlich: Ja, sehr. Einfache Steuerung und Menüführung sowie ein simples Spielprinzip. Auch unerfahrene Spieler können sofort gut mitspielen.

Langzeit-Spielspaß: Der Einspieler-Modus lockt nur kurz. Langfristig fesseln kann allerdings der wirklich erstklassige Mehrspieler-Modus.

Steuerung: Simpel. Es sind wenige Knöpfe belegt. Außer dem Knopf zum Bombenlegen braucht man nur noch einen Knopf, um Bomben wegschlagen zu können. Kinderleicht und einsteigerfreundlich!

TECHNIK ★★☆☆☆

Grafik: Hudson setzt auf Cel-Shading-Grafik. Genützt hat es nichts. Unspektakulär und nicht mehr als Mittel zum Zweck.

Sound: Nichts Besonderes in dieser Kategorie. Viele elektronische Töne dudeln im Hintergrund vor sich hin.

Ladezeiten: Nicht vorhanden.

Fazit: Geniales Party-Game, das aber nur im Mehrspieler-Modus rockt!

GESAMTWERTUNG ★★★★★

MEIN FAZIT | **GUT**

Fabian Sluga
mag die Würmer.

An *Worms 3D* werden sich die Geister scheiden. Während die einen es für die Fortsetzung eines der genialsten Spielprinzipien überhaupt halten, werden die anderen gelangweilt die Hände über dem Kopf zusammenschlagen. *Worms* ist allerdings auch in 3D das perfekte Spiel für zwischendurch. Die sehr kurzweiligen Missionen laden regelmäßig zu einem kleinen Spiel ein. Und auch im Mehrspieler-Modus kann der Titel jede Menge Spaß machen, wenn man die richtigen Leute hat. Aber eins ist auch klar: In 3D ist *Worms* nicht so übersichtlich wie in 2D. Gerade Luftangriffe zu platzieren ist enorm schwierig. Auch das Teleportieren ist in 3D schwieriger, da man Bodenunebenheiten nicht gut erkennen kann und so schon mal von einem Vorsprung abrutscht und ins Wasser fällt. Fans sollten Probe spielen!

TEST
WORMS 3D

Genre:	Action
Hersteller:	Atari
Entwickler:	Team 17
Speichern:	12 Blöcke
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3
Audio:	Stereo

Internet: **www.atari.de**

Spieler **1-4**	USK-Freigabe **Ohne Beschränkung**
Termin **30. Oktober**	Preis **Ca. € 50,-**

- ⊕ **Witzige Animationen**
- ⊕ **Kurzweilige Missionen**
- ⊖ **Unzeitgemäße Technik**
- ⊖ **Teilweise unübersichtlich**

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
60%	70%	76%	**78%**

„Spaßiger, aber **gewöhnungsbedürftiger Titel**. Fans der Serie sollten aber mal Probe spielen."

AIR FLO
Hand Cooling Technology

Weltneuheit

Der erste multifunktionale Controller mit integriertem Lüftungssystem ermöglicht ein völlig neues Spielerlebnis

- Nie mehr verschwitzte Hände
- Regulierbares Lüftungssystem
- Eingebaute Vibrationsfunktion
- Gummierte Griffe mit Lüftung
- 3-Meter-Kabel

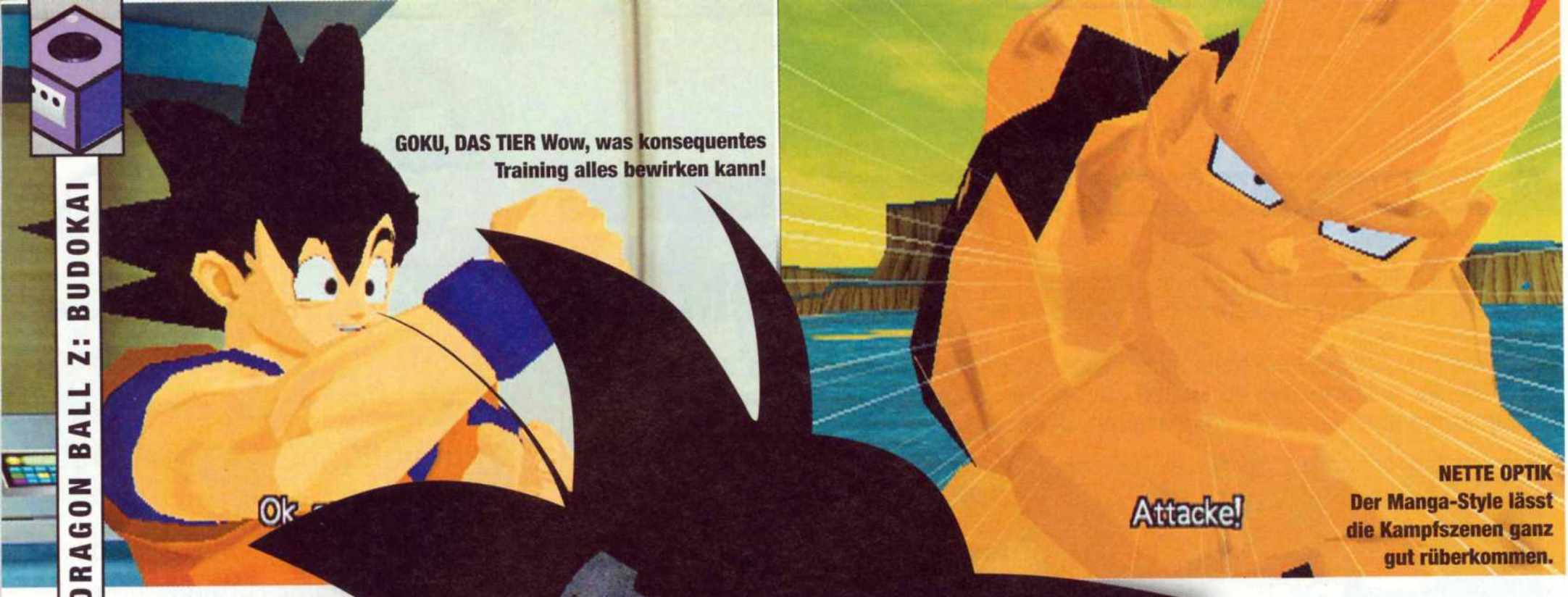
für Playstation

für Game Cube

für Xbox

AIR FLO™ Erhältlich im gut sortiertem Fachhandel.
www.airflo.de

USK 18 ?
Kein Problem!
www.robyrobshop.de



GOKU, DAS TIER Wow, was konsequentes Training alles bewirken kann!

NETTE OPTIK
Der Manga-Style lässt die Kampfszenen ganz gut rüberkommen.

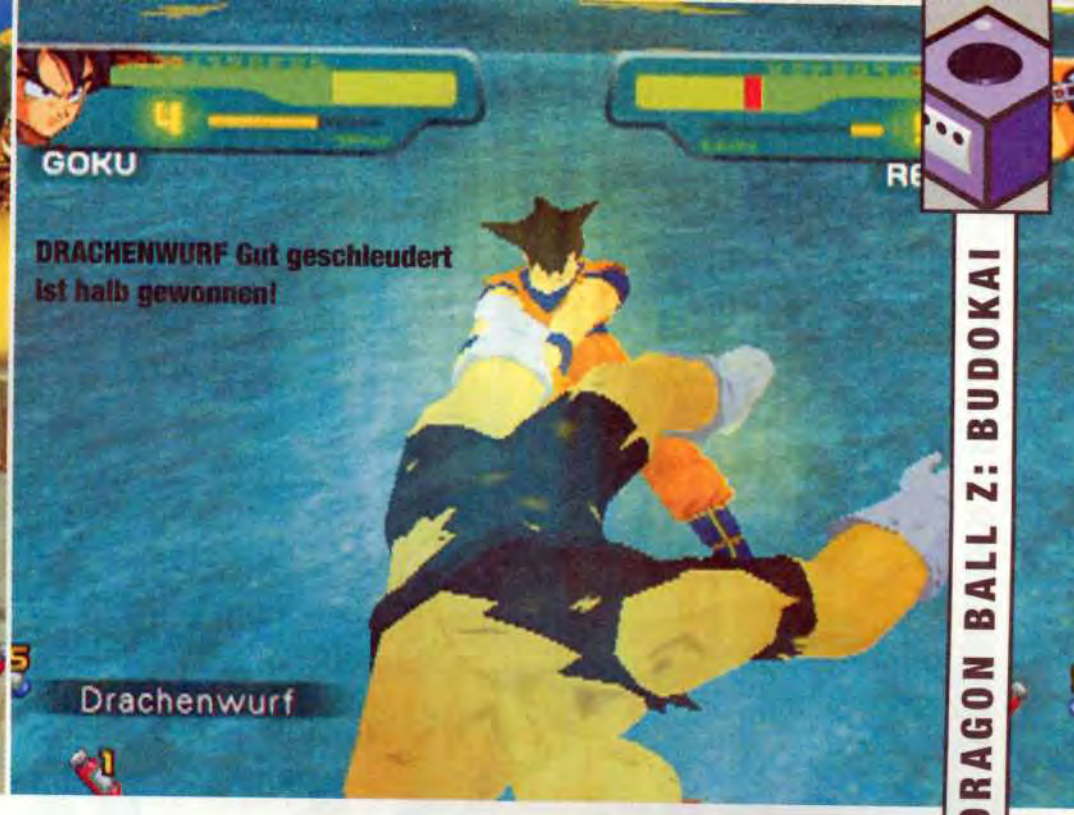
Eine wahre
Erleuchtung
für alle neugierigen
DBZ-Fans

Dragon Ball Z Budokai

Wer mehr über die *Dragon Ball Z*-Geschichte erfahren möchte, dem hilft Atari mit der Umsetzung der PS2-Fassung nun auch gerne auf dem GameCube weiter. In *Budokai* dreht sich nämlich alles um Akira Toriyamas weltberühmte Manga-Serie. Wer seine Neugier auf die *DBZ*-Story kaum mehr zügeln kann, sollte sich deshalb als Erstes den Story-Modus vorknöpfen. Welchen Charakter ihr dabei spielt, hängt vom jeweiligen Handlungsgeschehen ab. Die auszufechtenden Kämpfe

CHECKER Bei diesem sympathischen Mohren könnt ihr Skills kaufen.

KRASSER PUNCH
Die Effekte sind ganz okay.



sind optimal in zahlreiche Zwischensequenzen eingebettet. Basiselement des Spiels sind längere Combos, aus denen sich durch Strapazieren der Powerleiste fatale Special-Moves zaubern lassen. Letztendlich geht's im Großen und Ganzen aber lediglich darum, blitzschnell zu blocken und die Lücke in der gegnerischen Abwehr zu nutzen. Im Weltkampfmodus dürft ihr euch dann nicht nur um Ruhm und Ehre, sondern auch um Moneten kloppen.

SCHNÖDE GRAFIK

Falls ihr euch mit einem eurer Kumpels messen wollt, dann seid ihr im Duellmodus richtig. Neben etlichen freispielbaren Charakteren gibt es noch eine Menge zusätzlicher Fähigkeiten, die ihr euch erkämpfen dürft. Ein extra dafür vorgesehenes übersichtliches Menü ermöglicht zudem die Organisation und wenn ihr wollt, könnt ihr eure Special-Moves sogar mit einem zweiten Spieler via Memory-Card austauschen. Eurem Lieblingscharakter könnt ihr so aus den unzähligen Kampfattacken eure beliebtesten zuschustern. Die Anzahl der verschiedenen Spezialangriffe ist zwar beachtlich und der Manga-Style bringt die Kämpfe gut rüber, aber die Grafik ist leider recht detailarm – von den Texturen ganz zu schweigen! Die Entwickler haben sich hier eng an den Zeichentrick-Stil der Serie gehalten. So gesehen werden *Dragon Ball* Z-Fans sich sofort wohl fühlen. Der Sound untermalt wunderbar das Geschehen. Die Texte und Untertitel erscheinen natürlich in Deutsch, auf eine Synchronisation hat man aber gänzlich verzichtet. Japanisch hört sich für uns Europäer zwar von jeher etwas seltsam an, aber zu dem Manga-Style passt es natürlich.

KERSTIN SPRINGER

DETAIL-CHECK DRAGON BALL Z: BUDOKAI

Nur für Fans lohnend?

Bereits ein kurzer Blick auf das Spiel gibt darüber Aufschluss. Wir haben zum durchaus soliden *X-Men: Next Dimension* für euch einen Vergleich gezogen.

DRAGON BALL Z: BUDOKAI

FEATURES ★★½☆☆

Kämpfer: Insgesamt 23: Goku, Gohan, Kid Gohan, der große Saiyaman, Vegeta, Piccolo, Krillin, Trunks, Tien, Yamchu, Hercule, Radditz, Nappa, Recoome, Ginyu, Freezer, Dodoria, Zarbon, C16, C17, C18, C19 und natürlich Cell.
Spielmodi: 4: Trainings-, Story-, Weltkampf- (um Preise) und Duellmodus
Waffen: Nein.
Steuerung: Ziemlich präzise. Um erfolgreich zu sein, sollten die unendlich vielen Combos am besten auswendig gelernt werden. Einige Combos sind aufgrund ungünstiger Tastenbelegung etwas schwierig zu bewerkstelligen.
Mehrspieler-Modus: Ja.
Aber lediglich für zwei Spieler.
Interaktive Umgebungen: Nein.
Zielgruppe: Nur für *DBZ*-Fans und solche die es noch werden wollen.
USK-Freigabe: Ab 6 Jahren.

TECHNIK ★★☆☆☆

Grafik: Die Grafik entspricht dem Serienvorbild, fordert den GC auf Grund des kargen und texturarmen Designs aber nicht. *Dragon Ball Z: Budokai* sieht auf dem GC einen Tick besser aus, als auf der PS2.
Sound: Stereo. Lässt einen wunderbar ins Geschehen eintauchen. Sound ist vor allem sehr abwechslungsreich!
Ladezeiten: Nicht gerade Überschallgeschwindigkeit. Aufgrund der simplen Grafik absolut unverständlich.
Präsentation: Sehr übersichtliche und einfache Menüführung. Es ist aber sofort ersichtlich, dass das Spiel für eine jüngere Zielgruppe konzipiert wurde. Die erspielten zusätzlichen Skills lassen sich in einem Menü ordnen und an andere Charaktere weitergeben.

GESAMTWERTUNG ★★½☆☆

X-MEN: NEXT DIMENSION

FEATURES ★★★½☆

Kämpfer: 20 + 4 Bonus: Cyclops, Phoenix, Wolverine, Gambit, Rogue, Nightcrawler, Psylocke, Storm, Beast, Havok, Forge, Lady Deathstrike, Magneto, Juggernaut, Mystique, Sabretooth, Toad, Bastion, Prime Sentinal Male, Prime Sentinel Female
Spielmodi: 6: Trainings-, Arcade-, Survival-, Time Attack-, Team- und Duellmodus
Waffen: Ja. Charakterspezifische Waffen.
Steuerung: Ebenfalls präzise und vor allem leicht erlernbar. Wer keine Lust dazu hat, sein Gedächtnis mit etlichen Schlag- und Tretkombinationen zu strapazieren, kommt häufig auch mit wildem Knöpfchendrücken weiter.
Mehrspieler-Modus: Ja.
Ebenfalls nur für zwei Spieler.
Interaktive Umgebungen: Ja.
Zielgruppe: Für Marvel-Fans und Beat-'em-Up-Liebhaber gleichermaßen.
USK-Freigabe: Ab 12 Jahren.

TECHNIK ★★★☆☆

Grafik: Detaillierte, hübsche Darstellung, Spezialattacken werden durch *Matrix*-ähnliche Slo-Mo-Effekte unterstrichen. Animationen wären dafür etwas verbesserungsfähig.
Sound: Stereo. Passt zu den mysteriösen Mutanten, aber lange nicht so abwechslungsreich wie in *DBZ*.
Ladezeiten: Trotz aufwendigeren Designs schneller als bei *DBZ*. Durchschnittlich ungefähr 9 Sekunden.
Präsentation: Die Menüführung ist übersichtlich. Typisch düstere Marvel-Stimmung. Man sieht sofort, dass das Spiel auch ältere Spieler ansprechen soll. Spektakuläres Kampfgeschehen. Generell präsentiert sich das Spiel erheblich besser als *DBZ*.

GESAMTWERTUNG ★★★½☆

MEIN FAZIT **GUT**

Kerstin Springer
ist hin- und hergerissen.

Für Fans ist dieses Spiel wahrscheinlich die Erfüllung ihrer Träume. Sie dürfen daher gerne noch ein paar Prozent auf die Wertung dazu addieren. Wer sich aber nicht zur Fangemeinde zählt, wird an dem unausgereiften Kampfsystem und der recht einfach gehaltenen Grafik nicht sehr viel Freude haben. Den wahren Wert des Storymodus werden sicherlich nur eingefleischte Dragon Ball Z-Fans erkennen! Wer sowohl spielerisch als auch grafisch besser bedient werden möchte, sollte sich eher für ein anderes Beat 'em Up, wie z. B. *Soul Calibur II* oder *Bloody Roar: Primal Fury*, entscheiden.

TEST
DBZ: BUDOKAI

Genre:	Beat 'em Up
Hersteller:	Atari
Entwickler:	Dimps
Speichern:	2 Blöcke
Sprache:	Englisch
Video:	4:3
Audio:	Stereo

Internet: **www.atari.de**

Spieler **1-2**	USK-Freigabe **Ab 6 Jahren**
Termin **23. Oktober**	Preis **Ca. € 50,-**

- ⊕ **Wissenswertes über DBZ-Story**
- ⊕ **Cooler Sound**
- ⊖ **Miese Grafik**
- ⊖ **Nur für Fans geeignet**

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
52%	80%	70%	**70%**

„Für Fans, die einen GC besitzen, erfüllt sich **ein Traum**. Ein guter Rat an den Rest: Finger weg!"

VOLL TANKEN Einen Notgroschen sollte man immer in Reserve haben.

AB IN DIE WERKSTATT Wenn euer Truck dermaßen qualmt, ist Eile geboten.

Big Mutha Truckers

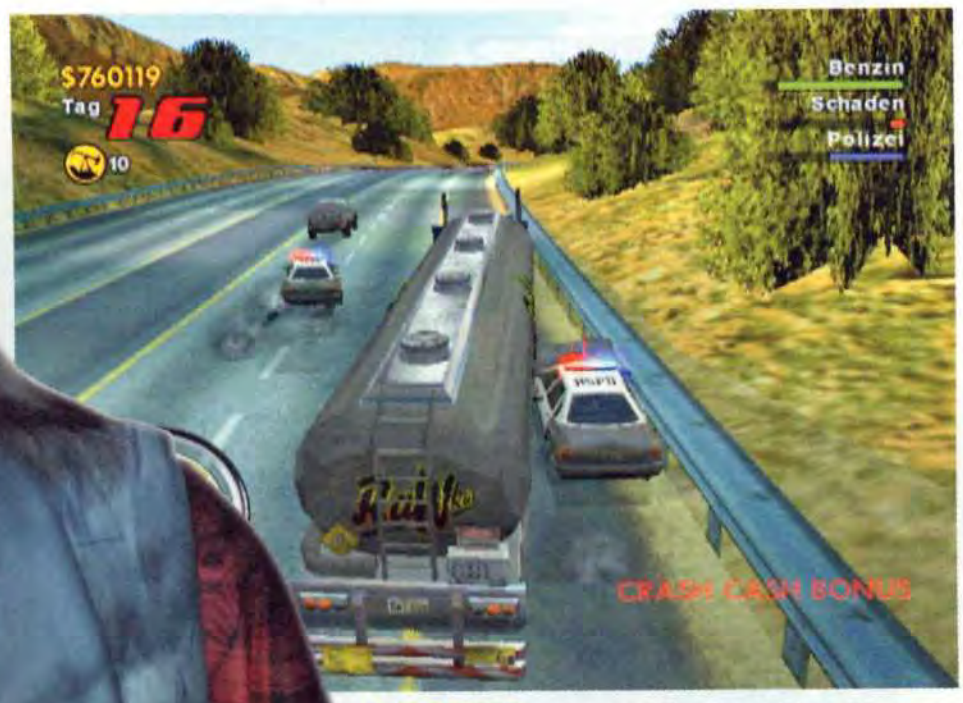
Würdiger **Nachfolger** für Ma Jacksons Familienunternehmen gesucht!

Außer in *18 Wheeler: American Pro Trucker* hatten Trucker-Freunde bislang herzlich wenig Gelegenheit zu virtuellen Hetzjagden mit ihrem Lieblingsspielzeug. Entwicklerteam Eutechnyx schloss nun diese Lücke mit einem originellen Funracer.

VIER KINDER, EIN ERBE

In diesem Spiel dreht sich alles um Big Mutha Truckers Inc., ein von Ma Jacksons eiserner Hand regiertes Familienunternehmen. Da sich Ma altersbedingt aus dem Geschäft zurückziehen möchte, stellt sich die Frage, welches ihrer vier Kinder die Nachfolge antritt. Kurzerhand ruft sie einen Wettbewerb aus. Genau das ist euer Stichwort! Ihr dürft euch entweder für Ma Jacksons Töchterchen Bobbie-Sue, eine vollbusige Landschönheit, oder für einen ihrer drei Söhne entscheiden. Dann heißt es, innerhalb 60 Tagen das Geld säckeweise nach Hause zu karren. Dazu schnappt ihr euch euren Truck und heizt quer durch Hick State County, um verschiedenste Waren möglichst billig einzukaufen, um sie anschließend zu Wucherpreisen wieder zu verscherbeln. Da euer Truck aber nicht von alleine fährt und von Zeit zu Zeit Reparaturen anstehen, ist wirtschaftliches Denken gefragt! Nur wirklich fette Profite ermöglichen das Aufrüsten eures Lasters mit Turbobremsen, einer neuen Hängerausstattung oder Ähnlichem. Wenn ihr euch wie Verkehrsrowdys benehmt, bleiben Strafen für Verkehrsdelikte, die gerade im Süden der USA streng geahndet werden, natürlich auch nicht aus. Falls ihr also dummerweise mit einem Streifenwagen zusammenstoßt, könnte euch ein Abstecher in den Knast blühen. Wenn ihr hingegen einen Biker rammt, habt ihr ruck, zuck einen seiner Kumpels im Nacken sitzen, der alles daransetzt, euren Hänger zu klauen. Bestens gelungen ist die Steuerung der tonnenschweren Trucks. Bremst man zu hart ab, spürt man deutlich das Nachschieben des Anhängers, und Bleifußaktionen in engen Kurvenfahrten haben ein kaum unter Kontrolle zu bringendes Ausscheren zur Folge. Euren Truck könnt ihr übrigens aus vier Perspektiven steuern und Songs wie „Born to be Wild", „Smoke on the Water" oder „Sun is Shining" untermauern das beinharte Truckerleben. Die englischen Sprecher der ulkigen, abgefahrenen Charaktere runden das gelungene Gesamtbild optimal ab.

KERSTIN SPRINGER



DAS GESETZ ... hat auf Trucker-Fahrer immer ein wachsames Auge. Also kratzt die Kurve!

INFO ZUSÄTZLICHE FEATURES

Bonus für Würfler

Im Gegensatz zur PS2- und Xbox-Fassung bietet die GC-Version zusätzliche Features:

Die Entwickler dachten auch an leidenschaftliche Highscore-Jäger und haben ein Kollisions-Combo-System integriert. Das bedeutet: Je mehr Fahrzeuge ihr hintereinander rammt, desto mehr Cash sackt ihr ein. Wenn ihr sie nur mit eurem Hänger zerquetscht, verdoppelt sich der Bonus sogar. Mit der sechsten Kollision erhaltet ihr auch noch Power-ups, die euren Tank füllen oder euren Truck reparieren. Auch für das Abschütteln eines penetranten Bikers gibt's Kohle. Also ran an den Speck!

DETAIL-CHECK BIG MUTHA TRUCKERS

Welches der beiden Trucker-Games schneidet besser ab? *18 Wheeler: American Pro Trucker* oder doch eher Ma Jacksons Familienklitsche?

BIG MUTHA TRUCKERS

FEATURES ★★★½☆

Trucks: Vier, je nach Charakterauswahl. Allerdings unterscheiden sich die Trucks lediglich im Aussehen.

Spielmodi: 1. Truckerleben: Hin und her pendeln zwischen fünf Städten, dabei möglichst günstig einkaufen, zu horrenden Preisen wieder verkaufen und seinen Truck vernünftig einparken. Während der Fahrten Bullen ein Schnippchen schlagen und möglichst keine Biker oder andere unschuldige Personen platt fahren. 2. Missionsmodus: insgesamt 23 unterschiedliche Aufgaben.

Steuerung: Etwas gewöhnungsbedürftig, aber schnell erlernbar, äußerst realistisch

Schadensmodell: Ja

Langzeitmotivation: Ja, für Highscore-Jäger

Multiplayermodus: Nein.

TECHNIK ★★★½☆

Grafik: Ordentlich detailliert modellierte Charaktere, hübsches Landschaftsdesign und recht flüssiger Bildaufbau.

Sound: Radiosenderwahl. Unterschiedlichste Stücke von Country-Songs über Rock bis hin zu Techno. Die Motorengeräusche sind verbesserungsfähig, aber zweckmäßig.

Präsentation: Originelles Intro. Noch einige Details mehr und das virtuelle Truckerleben würde der Realität sehr nahe kommen.

GESAMTWERTUNG ★★★★☆

18 WHEELER

FEATURES ★★☆☆☆

Trucks: Vier, mit unterschiedlichen Eigenschaften bezüglich Höchsttempo, Drehmoment und Robustheit

Spielmodi: 1. Arcade-Modus: Fracht innerhalb von vier Städten möglichst schnell von A nach B karren. Außer auf den Verkehr zu achten, muss man kaum etwas machen. 2. Duellmodus: Zweispieler-Option, in der man sich auf vier Strecken gegenseitig von der Fahrbahn drängt. 3. Parkmodus, 4. Punktejagd (Punkte 3. und 4. aber eher nette, kleine Features als Spielmodi)

Steuerung: Simpel, aber nicht ganz so realistisch wie in *BMT*

Schadensmodell: Nein

Langzeitmotivation: Wenig

Multiplayermodus: Ja, für zwei Spieler

TECHNIK ★★☆☆☆

Grafik: Veraltet! Bewegt sich auf Dreamcast-Niveau. Heutzutage absolut nicht mehr zeitgemäß!

Sound: Dezent im Hintergrund gehaltener, qualitativ schlechter Country-Sound. Soundeffekte der Fahrzeuge befriedigend, aber nicht wirklich realistisch.

Präsentation: Gerade noch mittelmäßig. Die Fahrten hätten etwas spektakulärer ausfallen können.

GESAMTWERTUNG ★★★☆☆

MEIN FAZIT GUT

Kerstin Springer findet Mrs. Jackson einfach spitze.

Wer für ein paar Stunden in ein knallhartes Truckerleben eintauchen will, liegt mit diesem Spiel goldrichtig. Die Entwickler präsentieren ihren virtuellen Händlerring auf wirklich witzige Weise. Um aber Langzeitmotivation zu bieten, hätten ein paar zusätzliche Spielideen nicht geschadet. Nach einigen Stunden hat man sich nämlich bereits ordentlich ausgetobt und wünscht sich etwas mehr Abwechslung. Erfreulich ist natürlich, dass das spätere Erscheinen der GC-Fassung durch einige zusätzliche Features wieder ein bisschen wettgemacht wurde. Wäre das bei jedem Spiel der Fall, würde ich liebend gerne immer etwas länger warten.

TEST

BIG MUTHA TRUCKERS

Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Empire Interactive
Entwickler:	Eutechnyx
Speichern:	12 Blöcke
Sprache:	Engl. Sprache, dt. Texte
Video:	4:3
Audio:	Stereo

Internet: **www.bigmuthatruckers.com**

Spieler **1**	USK-Freigabe **Ohne Beschränkung**
Termin **Erhältlich**	Preis **Ca. € 35,-**

- ⊕ Witzige Präsentation
- ⊕ Realistische Steuerung
- ⊕ Cooler Sound
- ⊖ Leicht eintöniges Gameplay

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
78%	80%	-%	**79%**

„Das Manövrieren von tonnenschweren Trucks ist eine **willkommene Abwechslung.**"

SEIT ÜBER 10 JAHREN - VERSAND UND LADEN

GAME:STORE

FRESH DYNAMITE DELIVERY

LADEN 45127 Essen City HELMUT-KÄUTNER-STR. 13
nähe IKEA/CONRAD
TEL.0201-777225 Ladenpreise können abweichen

WWW.GAMESTOREWORLD.DE

FIFA FOOTBALL 2004 dt. & MEMORY59 nur 57,95

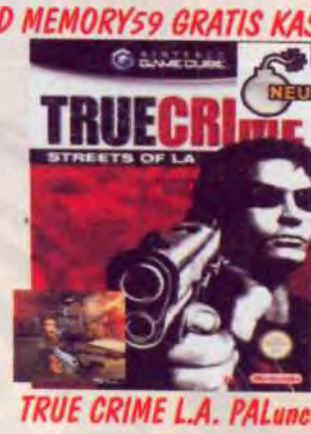
MARIO KART D.D. dt. & MEMORY59 nur 59,95

S.W.- REBEL STRIKE dt. & MEMORY59 nur 59,95

FIFA04, M.KART, REBEL S. BIS 06.11.VORBESTELLEN UND MEMORY59 GRATIS KASSIEREN

SOUL CALIBUR 2 dt.54,95
LÖSUNGSBUCH dt. 14,95

F-ZERO GX deutsch 54,95



TRUE CRIME L.A. PALuncut
Lösungsbuch dt. 14,95

NOVEMBER-VORBESTELLEN

DEADtoRIGHTS PALuncut 59,95

FREEDOM FIGHTERS deutsch 54,95

Viewful Joe 57,95 Oktober-Vorb.

BILLY HATCHER deutsch 57,95

GLADIUS deutsch 57,95

OKTOBER-VORB.

MoH RISING SUN 57,95 November-Vorbestellen

WWE Wrestl. XIX dt.47,95

BACK TO BAGHDAD C.D.STORM 2 57,95

XIII PAL Okt. / Vorbestellen

NEU: TOP LIEFERSERVICE PER UPS !! SCHNELLER, BESSER
UNSER TIP: VORKASSE nur 2 EURO VERSANDKOSTEN
WIR LIEFERN AUCH DIREKT ZUM ARBEITSPLATZ ODER ZUR OMA

GAMECUBE TOPHITS

1080 Avalanche dt (Nov)	54,95
Burnout 2 dt.	57,95
BuffyChaosBleedsPALuncut	57,95
DRAGON BALL Z dt.	49,95
HERRd.RINGE Rückkehrdt.	Nov.
HITMAN 2 dt.(18)	57,95
HUNTER PALuncut(18)	57,95
JUDGE DREED PALuncut	59,95
MERCEDES RACER dt.	57,95
MARIO PARTY 5 dt.Nov.	54,95
NEED SPEED UNDERG. dt.	Nov.
NHL 2004 dt.	54,95
P.N. 03 dt.	54,95
Skies of Arcadia Leg. dt.	49,95
SSX 3 dt. (Okt.)	54,95
TONY H. UNDERGR. dt.	Nov.
TigerWoods 2004 dt.	54,95
XGRA dt.	57,95

ZUBEHÖR

ACTION REPLAY dt.	39,95
FREELOADER	19,95
MEMORY 251 org.	29,95
MEMORY 1019 Bigben	29,95
Memory59&Hülle Thrustm.	9,95

TIPS DES MONATS

MORTAL KOMBAT 5(18)	39,95
BLOOD RAYNE PAL(18)	64,95
TONY HAWK Skater4 dt.	29,95
RED FACTION2 PALuncut	49,95
RESIDENT EVIL (18) dt.	29,95
RESIDENT E. ZERO dt.	29,95

weiter RE Teile lieferbar !!!

GAMEBOY ADVANCE

Action Replay GBA	34,95
Gameboy Player dt.	59,95
Advance Wars2 dt.Okt.	39,95
Final FantasyTac. Okt.	39,95
Kirby Nightmaredt.	39,95
Pokemon Saphir/Rub.je	42,95
Golden Sun 2 dt.	39,95
Mario Advance 4 dt.	39,95

GC PREISHITS

007 NIGHTFIRE dt.	29,95
Blood Omen 2 dt.	39,95
Eternal Darkness dt.	29,95
Ghost Recon PALuncut	29,95
Luigis Mansion dt.	29,95
Medal of Honor Front.dt.	29,95
MetroidPrime dt.(Okt.)	29,95
NBA/NFL/NHL2K3 je	29,95
PIKMIN dt.	24,95
RAYMAN3 dt.	29,95
Smash Bros Mel. dt.	24,95
StarWars Rog.Leader dt.	29,95
StarFox Adv. dt.(Okt)	29,95
Super Mario S.dt.(Okt)	29,95
Time Splitters 2 dt.	29,95
TUROK Evol.PALuncut(18)	19,95
Wario World dt.	49,95
ZELDA + BONUS	54,95

PERSÖHNLICHE Bestellannahme: 0201 / 777235

Versandkosten Nachnahme 4,00 EURO zzgl 2,00EURO NN Gebühr oder per Vorkasse nur 2,00 EURO
Irrtümer, Preisänderungen vorbehalten. Alle Preise in Euro. Inhaber: Zeglis GbR
JETZT MIT ALTERSNACHWEIS REGISTRIEREN UND 18er SPIELE BESTELLEN !!!
WIR HABEN AUCH DIE ENGLISCHEN UNCUT VERSIONEN !!!

Starsky & Hutch

Die **coolsten Cops** der Stadt?! … Zumindest vor über 30 Jahren.

Wie in der Kultserie der 70er-Jahre säubert ihr Bay Citys Straßen von allerlei Gesindel. Während Starsky den Wagen steuert, ballert Hutch auf die flüchtenden Fahrzeuge. Für euch bilden die beiden eine gemeinsame Steuereinheit. Starskys Lenkmanöver dirigiert ihr mit dem Analogstick und Hutch schießt mittels A-Button. Spielt ihr alleine, so mogelt ihr euch durch den Verkehr und feuert mithilfe eines Zielsystems auf eure Gegner. Um an Kreuzungen Zusammenstöße zu vermeiden, solltet ihr auf die Ampeln schießen, die dadurch auf Grün umschalten. Wie für damalige US-Serien absolut typisch, kommen auch halsbrecherische Manöver wie Sprünge über LKWs oder Fahrten auf zwei Rädern nicht zu kurz. Über den Straßen schwebende Power-ups können ebenfalls abgeballert werden, wodurch ihr beispielsweise eine bessere Bewaffnung erhaltet oder Turbos aktiviert. Durch die hecklastige Steuerung lassen sich die Fahrzeuge wunderbar einfach steuern, so dass auch Anfänger auf ihre Kosten kommen.

BEGRENZTER SPASS

Im so genannten „Freie Streife"-Modus dürft ihr dann diverse vorgegebene Missionen angehen. Allerdings wird die Motivation, alle komplett zu meistern, nach einiger Zeit durch mangelnde Abwechslung etwas gebremst. Eigentlich geht es in diesem Spiel permanent darum, mit allen möglichen Mitteln bestimmte vorgegebene Fahrzeuge so lange zu malträtieren, bis der Energiebalken sich dem Ende zuneigt und sich das lädierte Fahrzeug mit einer wuchtigen Explosion und einer Rauchwolke in den Autohimmel verabschiedet. Zu bemängeln sind zudem auch die unglaublich langen Ladezeiten. Da die Grafik zwar ordentlich, aber nicht allzu aufwendig ist, verwundert das etwas. Mit dem serientypischen Sound werdet ihr nebenbei auch bedudelt. Ursprünglich war das Spiel so konzipiert worden, dass alternativ ein zweiter Spieler mit einer Lightgun die Schießerei hätte übernehmen können, während man sich selbst ausschließlich auf die Straße konzentrieren würde. Da es für den GameCube aber dummerweise bis jetzt immer noch keine Lightgun gibt, schauen Würfler leider in die Röhre!

KERSTIN SPRINGER

MEIN FAZIT **GUT**

Kerstin Springer
will 'ne Lightgun.

Warum zum Henker gibt's für den GameCube eigentlich keine Lightgun??? Ich stelle es mir definitiv zu zweit ein bisschen witziger vor. Ohne dieses Feature wird das Spiel auf jeden Fall etwas zu schnell langweilig! Die Aufgaben wiederholen sich leider viel zu schnell, – und ständig mit aller Gewalt einen flüchtenden Wagen aufzuhalten ist zwar ganz witzig, aber mit der Zeit einfach öde!

TEST

STARSKY & HUTCH

Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Empire Interactive
Entwickler:	Minds Eye
Speichern:	2 Blöcke
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3
Audio:	Stereo

Internet: **www.empireinteractive.de**

Spieler **1**	USK-Freigabe **Nicht bekannt**
Termin **Erhältlich**	Preis **Ca. € 40,-**

- ⊕ Einfache Steuerung
- ⊕ Gelungene Zwischensequenzen
- ⊖ Langwierige Hetzjagden
- ⊖ Eintöniges Gameplay

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
70%	76%	–%	**70%**

„Für kurze Zeit macht es Spaß, aber **ohne Lightgun** ist leider viel zu schnell die Luft raus."

Drome Racers

Der neue LEGO-Titel entpuppt sich als **waschechter Speed-Racer.**

Hätte man den Markennamen „LEGO", der beim Vorgänger Bestandteil des Titels war, beibehalten, würde man wahrscheinlich zwangsläufig sofort an *Micro Machines* denken. In Anbetracht der Größe der Boliden liegt man damit auch nicht ganz verkehrt. Allerdings wurden hier die Straßen den Maßstäben der Autos angepasst. Herzstück des Spiels ist der Karrieremodus, in dem ihr als Azubi-Pilot Max Axel unzähligen Trophäen hinterherjagt.

LIZENZIERTE LEGO-REIHE

Um sich Gegner vom Leibe zu halten, schnappt ihr euch auf den Strecken verteilte Powerups. Mit neun verschiedenen Waffen, wie z. B. Minen, Lenkraketen, Energiefeldern oder Leuchtgranaten, hindert ihr eure Kontrahenten daran, euch den ersten Platz streitig zu machen. Insgesamt können 18 LEGO-Karossen freigeschaltet werden, die sich in puncto Höchstgeschwindigkeit, Handling, Beschleunigung und Panzerung unterscheiden. Um die Boliden zu tunen, müssen natürlich erst entsprechende Rennerfolge verbucht werden. Egal, für welches Fahrzeug ihr euch entscheidet, die Steuerung ist denkbar simpel: Mit der rechten Schultertaste gibt man Gas und gebremst wird mit der linken Schultertaste. Die Power-Ups können nur ein einziges Mal aktiviert werden. Mittels C-Stick kann zudem von der Cockpit-Ansicht zur Vogelperspektive gewechselt werden. Neben gegnerischen Gemeinheiten müsst ihr euch stellenweise auch vor Naturgewalten wie wirbelnden Sandstürmen oder herabfallenden Felsbrocken in Acht nehmen. Die Staub-, Rauch- und Explosionseffekte wurden dabei allesamt nicht perfekt, aber dennoch zufriedenstellend umgesetzt. Zusammenstöße und Hetzjagden verlaufen dynamisch und relativ glaubwürdig. Bei heftigerem Gerangel geht die Framerate aber ab und an doch mal in die Knie.

ISCH MACH DISCH PLATT, EY!

Wenn ihr einen der Multiplayer-Modi auswählt, erwartet euch entweder ein Kopf-an-Kopf-Rennen oder der Battle-Modus, in dem ihr die Spielzeugautos der Gegner mittels brutaler Waffengewalt in sämtliche Bausteine zerlegt. Untermalt wird das Ganze von der genreüblichen Synthi-Mucke, deren Beats nicht umwerfen, aber auch nicht sonderlich nerven. Wirklich zu bemängeln ist, dass die durch Städte, Eisfelder oder Canyons führenden 36 Strecken allzu ähnlich sind. Etliche Passagen aus bereits gefahrenen Run-den wurden entweder zu einer neuen Strecke zusammengestöpselt oder ihr müsst eine bekannte Strecke in entgegengesetzter Richtung fahren.

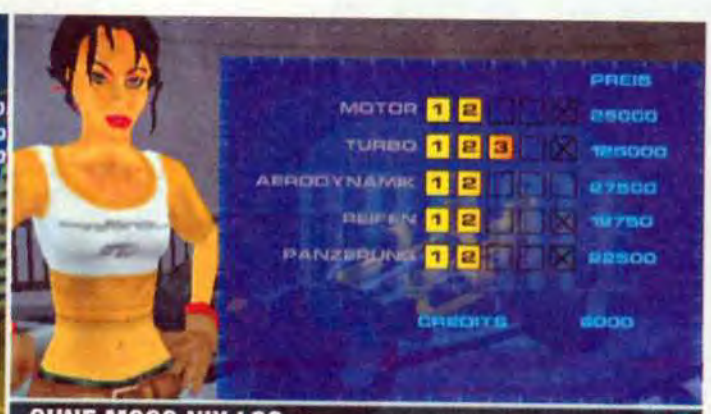
KERSTIN SPRINGER

MEIN FAZIT **GUT**

Kerstin Springer
fehlt Abwechslung.

Bezüglich der Strecken wäre mehr Abwechslung definitiv wünschenswert gewesen. Allerdings fällt es gerade dadurch Einsteigern sehr leicht, ihre Boliden gut in den Griff zu bekommen. Die Steuerung ist simpel und die Fahrzeuge reagieren schnell und recht präzise. Für Jüngere oder Gelegenheitsspieler der perfekte Einstieg, für Profis hingegen ist das Spiel keine große Herausforderung!

TIMING IST GEFRAGT
Ein Schnellstart ist der halbe Sieg!



OHNE MOOS NIX LOS
Tuning-Komponenten kosten 'ne Stange.

SCHUTZSCHILD
Momentan sollte hier besser keiner in die Quere kommen!

FUTURISTISCH
Einige Passagen erinnern entfernt an F-Zero.

TEST
DROME RACERS

Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	Attention to Detail
Speichern:	4 Blöcke
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3, 60 Hz
Audio:	Stereo

Internet: **www.electronicarts.de**

Spieler **1-4**	USK-Freigabe **Ohne Beschränkung**
Termin **Erhältlich**	Preis **Ca. € 50,-**

- ⊕ 18 Boliden aus der LEGO-Reihe 2002
- ⊕ Kinderleichte Steuerung
- ⊖ Abwechslungsarme Strecken
- ⊖ Unerträglich lange Ladezeiten

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
70%	58%	71%	**77%**

„Bessere Performance und raschere Ladezeiten hätten **eine höhere Wertung** beschert."

NHL 2004

Ein Jahr ist vergangen und EA lässt den Puck wieder übers Eis schlittern.

VOLL AUF DIE ZWÖLF Das Kampfsystem wurde auch überarbeitet.

TOOOOOR! Der Puck ist im Netz und die ganze Mannschaft feiert!

DYNASTY Als Manager hat man über alles die totale Kontrolle.

NETTE VORLAGE Ob der Mitspieler diesen Pass noch bekommt?

Electronic Arts ist schon irgendwie erstaunlich. Mit konstanter Beharrlichkeit veröffentlichen die Jungs Jahr für Jahr immer neue bzw. verbesserte Versionen ihrer *EA-Sports*-Reihe. *NHL* macht da natürlich genauso wenig eine Ausnahme wie *Madden NFL*. Wenn man sich das diesjährige Update genauer anschaut, fallen einem gleich einige Veränderungen auf. Der neue Dynasty-Modus bietet euch die Möglichkeit, alle Tätigkeiten eines General Managers zu übernehmen. Sammelt bei bestimmten Aufgaben, wie „Spiele gewinnen" oder „Verträge abschließen", heiß begehrte Erfahrungspunkte. Diese könnt ihr dann zum Beispiel in Mitarbeiter wie Trainer, Team-Ärzte oder Marketing-Personal investieren. Aber auch euer Stadion kann auf diese Weise verbessert werden. So kann man die Umkleidekabinen bequemer machen oder einen Doppeldecker-Reisebus anschaffen. Neben dem ziemlich umfangreichen Dynasty-Modus findet man den Freundschaftsspiel-, den Saison-, den Playoffs- und den Turnier-Modus. Völlig neu ist die Verfügbarkeit der schwedischen, finnischen und deutschen Eishockey-Liga mit allen 39 Teams. Der Überarbeitung ist dieses Mal auch die Steuerung zum Opfer gefallen: Die Hatz nach dem Puck ist nun nicht mehr ganz so arcadelastig wie früher. Nach einiger Eingewöhnungszeit kommt man mit der Steuerung sehr gut zurecht. Lobpässe werden jetzt außerdem durch Druck auf einen speziellen Knopf ausgeführt. Fans der Eishockey-Serie wird zudem der erhöhte Detailgrad auf den Zuschauerrängen und auf dem Eis auffallen. Nette Spieleranimationen oder detailreichere Zuschauermodelle und -animationen kommen sehr gut. Ein Mehrspielermodus darf natürlich auch nicht fehlen.

UDO CRNJAK

MEIN FAZIT **SEHR GUT**

Udo Crnjak
freut sich auf den Winter.

Es ist schon interessant, wie sich die jährlichen Updates aus dem Hause Electronic Arts weiterentwickeln. Die diesjährige Version hat sehr viel Neues und sinnvolle Verbesserungen zu bieten. In Sachen Gameplay hat sich auch einiges getan. Das Geschehen läuft nicht mehr ganz so arcadelastig ab, was bei vielen Spielern vielleicht eine Zeit der Umgewöhnung verursachen dürfte. Aber alles in allem können Eishockey-Fans getrost zugreifen und auch kräftig Manager spielen.

TEST
NHL 2004

Genre:	American Sports
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	Electronic Arts
Speichern:	270 Blöcke
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3
Audio:	Dolby Pro Logic II

Internet: **www.electronic-arts.de**

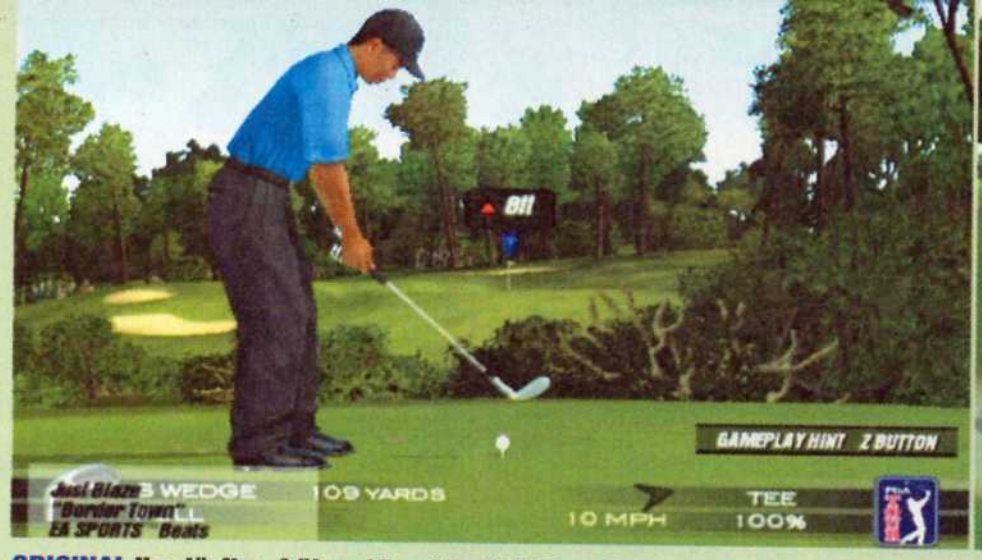
Spieler **1-4**	USK-Freigabe **Ohne Beschränkung**
Termin **Erhältlich**	Preis **Ca. € 55,-**

- ⊕ **Tolle Präsentation**
- ⊕ **DEL-Lizenz**
- ⊕ **Überarbeitete Steuerung**
- ⊖ **Gelegentliche Ruckler**

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
80%	85%	86%	**86%**

„Dank der **umfassenden Neuerungen** empfehlenswerter denn je. Auch für Neueinsteiger."



ORIGINAL Ihr dürft auf über 15 echte PGA-Tour-Spieler zurückgreifen.

LIEBEVOLL Es gibt sogar aufstiebenden Sand!

Tiger Woods PGA Tour 2004

Kann Mario Golf **einpacken?**

N-ZONE HIT

N-ZONE HIT MULTIPLAYER

Bereits vor einem Jahr lieferte Electronic Arts mit *Tiger Woods PGA Tour 2003* einen genialen Titel ab. Der Nachfolger *Tiger Woods PGA Tour 2004* baut auf dem Vorgänger auf und bietet von allem etwas mehr. So stockten die Entwickler die bereits aus dem Vorgänger bekannten 12 Plätze auf satte 19 Golf-Kurse auf. Mit dabei sind die berühmtesten Golfturniere der Welt wie St. Andrews Golf Links, Pebble Beach Golf Links, The Royal Birkdale Golf Club und viele mehr. Antreten kann der Spieler als einer von zwölf aus dem Vorgänger bekannten Fantasie-Charakteren, als echter PGA-Tour-Profi oder mit einem selbst erstellten Charakter. Der umfangreiche Editor erinnert an *Die Sims*, denn man kann von Kopf bis Fuß, von der Haarfarbe bis zu den Augenbrauen alles einstellen. Wer seinem Golfer ein paar neue Klamotten spendieren möchte, verdient sich das Geld auf Turnieren und geht im Shop einkaufen. Außerdem könnt ihr Medaillen für besonders gut gespielte Kurse einheimsen und neue Golfer freispielen. Insbesondere der fantastische Karriere-Modus kann überzeugen, bei dem ihr satte zehn Saisons hintereinander spielen könnt. Hier werdet ihr sogar von echten Golfzubehör-Herstellern gesponsert. *Tiger Woods PGA Tour* bietet so viele Spielmodi wie kein anderer Golf-Titel. Angefangen beim Street Golf über Speed Golf bis hin zum Battle Golf hat EA alles getan, um die relativ gemächliche Sportart Golf spannend zu gestalten. Für Spielwitz sorgen auch die zahlreichen tollen Animationen der Golfer, wenn der Ball auf das Loch zurollt oder es knapp verfehlt. Die Grafik hat zwar keinen großen Sprung gegenüber dem Vorgänger gemacht, sieht aber trotzdem gut aus und bietet viele liebevolle Details. Auf der Soundseite integrierte man wieder zahlreiche Rock- und Hip-Hop-Songs von namhaften Künstlern. Hinzu kommen authentische Soundeffekte wie Wind, Vogelgezwitscher oder Fluglärm. Ebenfalls gute Arbeit haben die Entwickler bei den Kommentatoren David Feherty und Gary McCord geleistet, die zu jedem Schlag eine passende Einschätzung abgeben. Über die Spielbarkeit des Titels braucht man kaum ein Wort zu verlieren. Hier bot bereits der Vorgänger alle Finessen, die sich ein Golferherz nur wünschen kann. Ihr könnt die Bälle anschneiden, einen Fade, Draw oder Flop spielen und vieles mehr. Darüber hinaus kann man nun ein optionales Gitternetz für das Putten einstellen sowie den GameCube mit dem Game Boy Advance verlinken, um weitere Turniere freizuschalten.

FABIAN SLUGA

UMFANGREICH **Beim Editor dürft ihr eurem Golfer sogar eine Zahnlücke einsetzen.**

MEIN FAZIT **SEHR GUT**

Fabian Sluga
spielt nur Bogeys.

Schon der Vorgänger hat mich an den Controller gefesselt wie kaum ein anderes Spiel. Der gigantische Umfang, die fantastische Spielbarkeit, aber auch die sehr unterhaltsamen Animationen der Golfer sorgen für fast unendlichen Spielspaß. Der Tutorial-Modus führt auch golfunerfahrene Spieler schnell in das simulationslastige Spiel ein. *Tiger Woods PGA Tour 2004* ist ein absolutes Traumspiel – nicht nur für Golffans!

TEST
TIGER WOODS

Genre:	Sport (Sonstiges)
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	EA Sports
Speichern:	64 Blöcke
Sprache:	Dt. Texte, engl. Sprache
Video:	4.3
Audio:	Surround

Internet: **www.electronicarts.de**

Spieler **1-4**	USK-Freigabe **Ohne Beschränkung**
Termin **Erhältlich**	Preis **Ca. € 60,-**

- ⊕ **Tolle Animationen**
- ⊕ **Gigantischer Umfang**
- ⊕ **Geniale Spielbarkeit**
- ⊖ **Texturen nicht immer top**

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
80%	86%	87%	**89%**

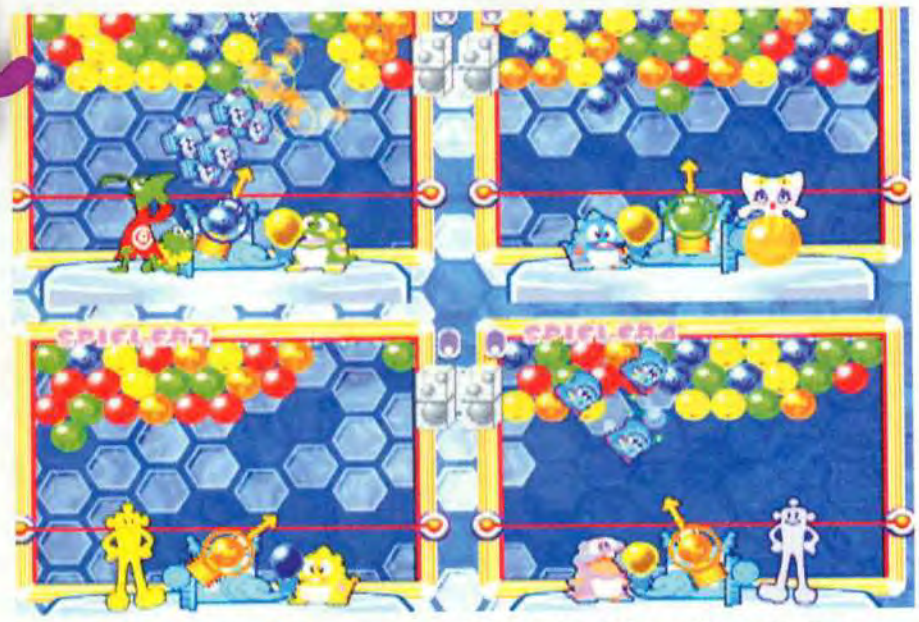
„Packt den Tiger in den GameCube! Electronic Arts liefert **das beste Golf-Spiel** überhaupt ab!“

Super Bust-A-Move All Stars

Ein Klassiker ist zurück – diesmal **für bis zu vier Spieler.**

ZU LANGSAM Hier hat Spieler 2 etwas zu tief gestapelt!

HÜBSCH Die Effekte wurden jedenfalls ganz nett überarbeitet.



4 SPIELER Jetzt dürft ihr gegen drei Freunde gleichzeitig antreten.

Im Jahre 1993 sorgte ein revolutionäres Spielprinzip unter Zockern für Aufsehen. Die Rede ist vom erstmals vor neun Jahren in Amerika erschienenen allerersten *Bust-A-Move*-Game. Der Grund für den Erfolg der *Bust-A-Move*-Reihe waren vor allem die für jedermann leicht erlernbaren Spielregeln.

BLASENSCHIESSEN

Ihr sucht euch einen von insgesamt neun Charakteren aus, die sich aber lediglich in puncto Aussehen unterscheiden. Auf einem rechteckigen Spielfeld befindet sich im oberen Bereich des Bildschirms eine gewisse Anzahl verschiedenfarbiger Blasen. Eure ausgewählte Spielfigur befindet sich am unteren Spielfeldrand und betätigt kurbelnderweise eine Blasenkanone. Nun versucht ihr, den Blasenwerfer möglichst geschickt auszurichten. Je nachdem, welche Farbe die Blase hat, die sich gerade feuerbereit in der Kanone befindet, müssen entsprechende Bubbles derselben Farbe getroffen werden. Nur wenn mindestens drei gleichfarbige Blasen aneinandergereiht werden, zerplatzen sie. Gewonnen habt ihr erst, wenn sich keine Bubbles mehr auf eurem Spielfeld befinden. Nicht zerplatzte Blasen bleiben an den anderen kleben und führen mit der Zeit zum Überschreiten der Spielfeldgrenze – dann heißt es „Game over". Um das Ganze etwas aufzupeppen, lädt eure Kanone per Zufallsprinzip unterschiedliche Special-Bubbles (insgesamt sieben verschiedene Arten). Miniblasen lassen sich beispielsweise durch engere Zwischenräume schießen, Explosionsblasen bringen alle Bubbles, mit denen sie in Berührung kommen, zum Platzen.

ALTBEWÄHRT?!

Dummerweise ist dieses Prinzip aber alles andere als neu! Wer bereits ein Spiel aus der *Bust-A-Move*-Reihe zu Hause hat, sollte sich die Anschaffung gut überlegen. Lediglich die Effekte wurden etwas verbessert, die Animationen der Spielfiguren aufgepeppt, ein Battle-Modus für bis zu vier Spieler integriert und ein (kaum erwähnenswerter) Shoot-Bubble-Modus dazugepackt. Ansonsten hat sich nicht viel getan. *Bust-A-Move* war seit jeher ein Spiel, das mit minimaler grafischer Präsentation auskam. Da die Grafik aber zweckmäßig ist, ist dieser Punkt kaum relevant. Soundtechnisch wird man auch dieses Mal nicht gerade verwöhnt. Das genreübliche, typische Gedudel kann einem jedenfalls recht schnell auf die Nerven gehen.

KERSTIN SPRINGER

MEIN FAZIT **GUT**

Kerstin Springer
hat's zu oft gezockt.

Theoretisch gefällt mir das Spielprinzip auf jeden Fall. Aber mit der Zeit ist die Luft raus! Die wirklich erwähnenswerten Neuerungen halten sich ziemlich in Grenzen. Wer die Reihe bereits kennt, sollte sein Geld lieber anderweitig investieren. Liebhaber von Geschicklichkeitsspielen und leidenschaftliche Highscore-Jäger hingegen, die immer noch kein *Bust-A-Move*-Spiel besitzen, können dennoch zugreifen.

TEST
SUPER BUST-A-MOVE

Genre:	Geschicklichkeit
Hersteller:	Ubi Soft
Entwickler:	Tiato
Speichern:	1 Block
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3
Audio:	Stereo

Internet: **www.ubisoft.de**

Spieler **1-4**	USK-Freigabe **Ohne Beschränkung**
Termin **Erhältlich**	Preis **Ca. € 30,-**

- ⊕ **Witziges Spielprinzip**
- ⊕ **Neuerdings für bis zu 4 Spieler**
- ⊖ **Kaum Neuerungen**
- ⊖ **Nerviger Sound**

MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND		EINZEL
69%	54%	**76%**	70%

„Wenige Innovationen, wer aber unbedingt zu viert zocken will, darf es sich nicht entgehen lassen!"

AUF DIE FRESSE. FERTIG. LOS.

CAPCOM®

VIEWTIFULJOE.DE

NINTENDO GAMECUBE™

MAKE YOUR WORLD MORE VIEWTIFUL...

VIEWTIFUL JOE

NUR FÜR STUBENROCKER

™ AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

Bionicle: The Game

Die Zeit der braven **Klötzchenbauten** ist vorbei!

SECHS LOCATIONS Mit jedem Toa findet ihr euch in einer anderen Welt wieder.

GLÜHEND HEISS Toa Tahus Gebiet erstreckt sich über eine brodelnde Lavalandschaft.

Früher baute man bunte Steinchen zusammen, heute schickt man seinen virtuellen Kampfroboter in die Arena. In EAs Spiel zur Serie (die DVD erscheint übrigens zeitgleich) dürft ihr mit sechs stählernen Ungetümen – genannt Toas – in den Kampf ziehen. Makuta treibt nämlich sein Unwesen und hat das idyllische Fleckchen Mata Nui in einen finsteren Ort des Schreckens verwandelt. Sechs Locations, gespickt mit hohen Bergen, riesigen Seen oder mächtigen Vulkanen, wollen entdeckt werden. Springend, hangelnd und dabei ununterbrochen kämpfend arbeitet ihr euch vorwärts, um letztendlich Auge in Auge dem gefürchteten Herrscher Makuta gegenüberzutreten. Das hört sich zwar spannend an, ist aber nicht halb so spektakulär, wie man vermutet. Der ebenfalls etwas unspektakuläre Sound ändert daran trotz Pro Logic II auch nicht viel. Jüngere Kampfroboter-Fans werden Zugang zu dem Spiel finden, andere hingegen dürften schnell die Lust verlieren. Die freischaltbaren Movies und Interviews sind ebenfalls nur für Hardcore-Fans von Interesse.

KERSTIN SPRINGER

MEIN FAZIT OK

Kerstin Springer
ballert alles nieder.

Trotz der abwechslungsreichen Welten ist der Spaß doch recht schnell vorüber. Geübte Spieler werden sich schnell im Endkampf wiederfinden. Immerhin erfahren Fans der Serie durch das Bonusmaterial vieles über die geheimnisvollen LEGO-Völker.

TEST
BIONICLE: THE GAME

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	Argonaut Games
Speichern:	5 Blöcke
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.electronicarts.de**

Spieler: **1**	USK-Freigabe: **Ab 6 Jahren**
Termin: **17. Oktober**	Preis: **Ca. € 55,-**

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
69%	70%	- %	68%

Disney Party

Ein etwas **wirres** Gesellschaftsspiel.

EAs *Disney Party* umfasst eine Sammlung aus über 30 verschiedenen Kinderabenteuern und Rätseln. Wählen dürft ihr zwischen acht verschiedenen Disney-Figuren wie Mickey, Minnie, Donald oder Goofy. Sämtliche Games sind eigentlich auf vier Spieler ausgelegt, falls ihr aber gerade nicht genügend Kumpels zur Hand habt, übernimmt die CPU die Steuerung. In den sieben verschiedenen Abenteuerwelten geht's ans Zocken von unzähligen Minispielchen. In einem befindet ihr euch beispielsweise in einer Tasse sitzend auf einer Plattform und müsst versuchen, eure Gegenspieler geschickt herunterzuschubsen. Wer wahnsinnig auf Disney abfährt, kann zudem noch über 230 Sammelkarten hamstern. Gleich zu Anfang sticht bei diesem Spiel leider die unübersichtliche Menüführung ins Auge. Dieses Manko fällt äußerst negativ ins Gewicht. Das Spiel ist schließlich auf eine sehr junge Zielgruppe ausgelegt – und dafür ist es schlicht und ergreifend viel zu komplex. Selbst grafisch hat das Spiel absolut keinen Reiz. Schließlich sind die heutigen Standards um einiges höher angesiedelt.

KERSTIN SPRINGER

LEICHTER EINSTIEG? Von wegen! Einige Spiele bereiten Kopfzerbrechen.

MEIN FAZIT OK

Kerstin Springer
ist konfus.

Zwar sind einige Minispielchen recht unterhaltsam und das Spiel bietet Unmengen verschiedene Möglichkeiten sich zu viert auszutoben, aber gerade dadurch verliert man leider sehr schnell den Überblick. Wer ein gutes und vor allem äußerst übersichtliches Gesellschaftsspiel mit einer kleinen Portion Action sucht, der sollte lieber auf *Mario Party 5* warten.

TEST
DISNEY PARTY

Genre:	Geschicklichkeit
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	EA Partners
Speichern:	2 Blöcke
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.electronicarts.de**

Spieler: **1-4**	USK-Freigabe: **Ohne Beschränkung**
Termin: **10. Oktober**	Preis: **Ca. € 50,-**

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
59%	61%	53 %	53%

www.electronicarts.de www.fifa2004.ea.com

EA SPORTS™
It's in the game.™

FIFA

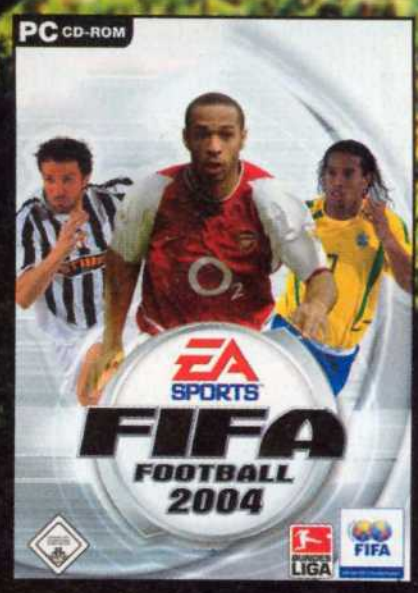
BALLBESITZ MACHT NUR 1% DES SPIELS AUS. KONTROLLIERE AUCH DIE RESTLICHEN 99%.

100% FUSSBALL – FIFA FOOTBALL 2004 MIT OFF THE BALL™ CONTROL.

Spotlight Off The Ball™-Vision: Kontrolliere jeden Spieler auf dem Feld. Nicht nur den, der am Ball ist. Spiele Pässe in den freien Raum und simuliere parallel dazu die Bewegung der Mitspieler. Wähle den Spieler, der sich besonders vorausschauend bewegt hat, und spiele den perfekten Pass, der die gegnerische Mannschaft auseinander reißt.

Spotlight Off The Ball™-Lauf: Was du ohne Ball machst, ist ebenso wichtig wie das, was mit ihm passiert. Probe die Bewegung, erkenne den freien Raum und ziehe Verteidiger aus ihren Positionen. Damit du, wenn der Ball zu dir kommt, richtig stehst und den Gegner in Verlegenheit bringen kannst.

Spotlight Off The Ball™-Annahme: Dringe in den freien Raum ein und verteidige ihn. Kämpfe um jeden Zentimeter Rasen und gehe das Risiko ein, alles bis aufs Hemd zu verlieren. Denn um die beste Position für die Ballannahme einzunehmen, musst du stark sein. Und du musst brillant sein, um ihn zu versenken.



AB NOVEMBER 2003.

XBOX
NINTENDO GAMECUBE
PlayStation
PlayStation 2
GAME BOY ADVANCE
PC CD-ROM

© 2003 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA SPORTS und das EA SPORTS-Logo sind Marken beziehungsweise eingetragene Marken von Electronic Arts Inc. in den Vereinigten Staaten und anderen Ländern. Alle Rechte vorbehalten. Offizielles FIFA Lizenzprodukt. © 1977 FIFA ® Hergestellt unter Lizenz von Electronic Arts Inc. Spielernamen und -darstellungen werden unter Lizenz der International Federation of Professional Footballers ("FIFPro"), Nationalmannschaften, Vereine und/oder Ligen verwendet. Alle Rechte vorbehalten. Alle gesponserten Produkte, Firmennamen, Markennamen und Logos sind Eigentum der jeweiligen Besitzer. EA SPORTS™ ist eine Electronic Arts™-Marke. TM, ® and the NINTENDO GAMECUBE LOGO are trademarks of NINTENDO. © 2003 Nintendo. TM, ® and Game Boy Advance are trademarks of Nintendo. © 2003 Nintendo. PlayStation and the PlayStation logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PlayStation" and the "PS" Family logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, and the Xbox Logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries.

Advance Wars 2 Black Hole Rising

Strategie-Fans lassen die Sektkorken knallen. Advance Wars geht in die lang erwartete zweite Runde.

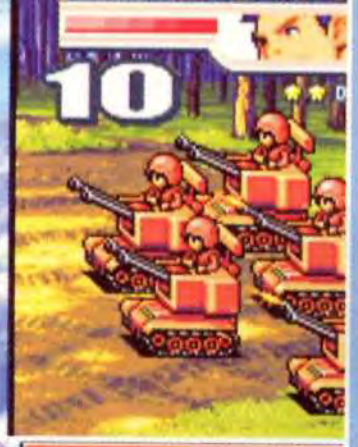
Nach über eineinhalb Jahren hat das Warten tausender Fans endlich ein Ende. *Advance Wars 2: Black Hole Rising* erscheint nun auch hierzulande. Die mächtige Black-Hole-Armee muss aus den vier Kontinenten – Orange Star, Blue Moon, Yellow Comet und Green Earth – von Wars World vertrieben werden. Dazu bedient man sich der gleichen Mittel wie auch schon im Vorgänger. Auf unterschiedlichen Karten zieht man mit seinen Truppen von Feld zu Feld und kämpft gegen gegnerische Einheiten. Zum Glück muss man nicht der geborene Stratege oder Kriegsgerät-Experte sein, um *Advance Wars 2* spielen zu können.

TRAININGSLAGER

Zu Beginn des Kampagne-Modus werden die Grundlagen über mehrere Missionen hinweg ausführlich erklärt. Das hilft in der Anfangsphase ungemein, den optimalen Einsatz von Land-, Wasser- und Lufteinheiten zu koordinieren. Grundsätzlich unterscheiden sich alle Truppen hinsichtlich ihrer Bewegungsreichweite, Feuerkraft, Verteidigung und Einsatzmöglichkeiten. Die Infanterie kann zum Beispiel als einzige Einheit Gebäude einnehmen, ist dafür im Kampf gegen schwer bewaffnete Vehikel wie Panzer absolut nicht zu gebrauchen. Artillerie-Einheiten können zwar sehr viel Schaden über eine große Distanz anrichten, sind aber gegen Angreifer in unmittelbarer Nähe machtlos. Bis auf eine Ausnahme – den Titanpanzer – entspricht das Kriegsinventar jenem des Vorgängers. Als Sieger geht man aus einer Schlacht hervor, wenn man entweder alle gegnerischen Truppen vernichtet oder die feindliche Basis eingenommen hat. Einige Missionen haben allerdings auch festgelegte Siegbedingungen. So muss zum Beispiel eine riesige Kanone zerstört werden, egal

EINGEFROREN
Wären diese Einheiten nicht ohnehin schon blau, könnte man meinen, sie wären erfroren.

EDITOR Im zweiten Teil kann man nun, als netten Zusatz, auch die freigespielten Kommandanten bearbeiten.



MITTEL DER WAHL Mit den Flak-Geschützen hat man gegen die Kampfhubschrauber leichtes Spiel.

NEUE EINHEIT Der Titanpanzer ist die einzige neue Einheit im sonst gut sortierten Kriegsinventar.

ob noch gegnerische Truppen existieren oder nicht. Im Nachfolger übernimmt der Spieler die Rolle von Kommandanten mehrerer Kontinente und ist nicht auf eine Armee beschränkt wie noch im ersten Teil. Jeder dieser Befehlshaber hat nach wie vor seine ganz persönlichen Stärken und Schwächen. Der eine kann zum Beispiel viel schneller Gebäude einnehmen, ist dafür in der Defensive etwas schwächer. Dem Spieler steht auch wieder die individuelle Spezialfähigkeit einer Figur zu jeder Zeit zur Verfügung. Werden starke Truppen zerstört oder Gebäude erobert, lädt sich eine entsprechende Leiste auf. Ist die, neu hinzugekommene, zweite Leiste ebenfalls voll, verstärkt sich der Effekt der Fähigkeit.

ZWEITER TEIL ODER ADD-ON?

Insgesamt spielt sich Nintendos Strategie-Nachfolger aufgrund der höheren künstlichen Intelligenz der Gegner anspruchsvoller. Auch die Anzahl der Karten wurde deutlich erhöht und bietet nun mit weit über 150 Kampfschauplätzen sehr viel Stoff für Hobby-Feldherren. Die vielen Mehrspieler-Varianten sind gleich geblieben und unterscheiden sich nur durch die spielbaren Karten. Hat man nur einen GBA und ein Spiel zur Hand, kann man immerhin mit bis zu drei Kumpels spannende Schlachten erleben. Im umfangreichen Karten-Editor lassen sich Karten nach eigenem Geschmack erstellen. In technischer Hinsicht lassen sich nur geringe Unterschiede ausmachen. Die Einheiten und Hintergründe sind identisch geblieben. Nur die Musikuntermalung hat sich – wenn auch nur minimal – etwas verändert. Nichtsdestotrotz muss jeder, der den ersten Teil vergöttert hat, *Advance Wars 2: Black Hole Rising* auch besitzen.

UDO CRNJAK

NEBEL Durch dieses Mittel ist die Sichtweite begrenzt und man hat keine Ahnung, was der Feind gerade treibt.

DETAIL-CHECK ADVANCE WARS 2

Besserer Nachfolger?

Wir zeigen euch, ob der 2. Teil besser ist oder nicht.

ADVANCE WARS 2

UMFANG	★★★★★
Kommandanten: Insgesamt stehen 19 Charaktere zur Verfügung.	
Karten: Deutlich mehr. Die Anzahl hat sich auf über 200 erhöht.	
Einheiten: Bis auf die zusätzliche Titanpanzer-Einheit stehen alle aus dem Vorgänger bekannten Truppen bereit.	
Editor: Drei Karten können erstellt und die Kommandanten bearbeitet werden.	
Mehrspieler-Modus: Im Kampf-Modus kann man mit drei Freunden spielen. Hier wird der GBA weitergereicht. Im Verbindungs-Modus kann man auch entweder mit einem Modul oder mit mehreren Modulen gegen bis zu drei Freunde antreten.	
GAMEPLAY	**★★★★★**
Künstliche Intelligenz: Die Missionen sind insgesamt etwas schwerer.	
Siegbedingungen: Allgemein identisch zum ersten Teil. Manchmal müssen besondere Aufgaben erfüllt werden.	
Steuerung: Hauptsächlich über Menüs und Cursorbewegungen. Identisch zu *Advance Wars*.	
TECHNIK	**★★★★½**
Grafik: Hat sich kaum verbessert, aber auch nicht verschlechtert	
Sound: Unauffällige Musikuntermalung. Ebenfalls sehr ähnlich zum Vorgänger.	
Präsentation: Nahezu identisch zum ersten Teil. Das Menüdesign sowie die herangezoomte Darstellung der Truppengefechte sehen nach wie vor gut aus.	
GESAMTWERTUNG	**★★★★★**

ADVANCE WARS

UMFANG	★★★★½
Kommandanten: Es können neun Befehlshaber gesteuert werden.	
Karten: Über 114 Maps bieten schon genügend Stoff für Hobbystrategen.	
Einheiten: Boden-, Wasser- und Lufteinheiten mit unterschiedlichen Fähigkeiten und Stärken sind für den Einsatz bereit.	
Editor: Hier lassen sich drei eigene Karten erstellen und dann auf dem Modul sichern.	
Mehrspieler-Modus: Im Kampf-Modus kann zu dritt oder zu viert gespielt werden. Hierzu wird der GBA weitergereicht. Im Verbindungs-Modus stehen Einmodul- und Mehrmodul-Varianten zur Verfügung – jeweils für insgesamt vier Spieler.	
GAMEPLAY	**★★★★★**
Künstliche Intelligenz: Der Gegner agiert von Mission zu Mission immer intelligenter.	
Siegbedingungen: Entweder man vernichtet alle gegnerischen Einheiten oder man nimmt die feindliche Basis ein.	
Steuerung: Die Einheiten lassen sich sehr gut durch die Menü- und Cursor-Steuerung befehligen.	
TECHNIK	**★★★★½**
Grafik: Sehr zweckmässig. Der Anime-Touch macht sich sehr gut.	
Sound: Die Kriegsgeräusche und Musik sind gut und gehen nicht auf die Nerven.	
Präsentation: Übersichtliche Menüs und gute Erklärungen lassen keine Wünsche offen. Bei Auseinandersetzungen zweier Einheiten wird ins Gefecht gezoomt.	
GESAMTWERTUNG	**★★★★½**

MEIN FAZIT SUPER

Udo Crnjak
mag Final Fantasy lieber.

Also, ich weiß nicht so recht, warum auf der Packung *Advance Wars 2* steht. Die Unterschiede zum Vorgänger sind eigentlich kaum spürbar. Während der Kämpfe sieht das Spiel 1:1 aus wie der Vorgänger. Auf der anderen Seite beeindruckt der Titel durch die gewohnt hohe Spieltiefe und den deutlich erhöhten Spielumfang. Nicht genug, dass man nun auch mehrere Kommandanten im Kampagne-Modus steuern kann, auch die Anzahl der Karten wurde deutlich erhöht. Die Mehrspieler-Modi sind wie aus dem Lehrbuch umgesetzt und lassen einfach keine Wünsche offen.

TEST

ADVANCE WARS 2

Genre:	Strategie
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Intelligent Systems
Speichern:	Batterie
Sprache:	Deutsch
Internet:	www.nintendo-europe.com
Spieler: 1-4 (4 Module)	USK-Freigabe: Ab 6 Jahren
Termin: Erhältlich	Preis: Ca. € 40,-

- ⊕ Unglaubliche Spieltiefe
- ⊕ Deutlich höherer Umfang
- ⊕ Sehr motivierend
- ⊖ Unterschiede kaum spürbar

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
80%	81%	90%	**90%**

„Wenige Neuerungen zum Vorgänger, aber **deutlich mehr Umfang**."

GRUNDLAGEN Zu Beginn des Spiels wird das Kampfsystem anhand einer Schneeballschlacht erklärt. (links)

HARTE STRAFE Der Richter verteilt bei Regelverstößen zunächst eine gelbe, dann aber eine rote Karte. (rechts)

Final Fantasy Tactics Advance

Ordentliche Strategie oder lieber eine Portion Fantasie?! Square Enix liefert euch beides.

N-ZONE HIT

N-ZONE HIT MULTIPLAYER

Mit *Final Fantasy Tactics Advance* bringt Square Enix einen starken und exklusiven Strategietitel mit einer fantasiereichen Geschichte auf dem GBA heraus. Marche, Mewt und Ritz, so die Namen der Hauptcharaktere, versetzt es nach dem Lesen eines altertümlichen Buches über Nacht von ihrem Heimatort St. Ivalice in ein Land voller seltsamer Gestalten und Gefahren. Hier in Ivalice versuchen die drei Freunde alles, um wieder nach Hause zu kommen. Doch das ist nicht ganz so einfach.

STEINIGER WEG

Der Spieler übernimmt die Rolle von Marche und durchläuft zu Beginn zwei Tutorials, die das Kampfgeschehen sehr gut erklären. Was allerdings die Charakterverwaltung angeht – das Ausrüsten der Figur mit Gegenständen, Waffen, Fähigkeiten usw. – so muss man sich alles selbst beibringen. Ebenfalls etwas unglücklich ist die Tatsache, dass beim Wechsel von Ausrüstungsgegenständen nicht die neuen Werte angezeigt werden. Ansonsten sind die Menüs sehr übersichtlich gestaltet. Auf einer großen Landkarte sind diverse Stationen dargestellt, die man nach mehreren Erfolgen selbst positionieren kann. Jobs holt man sich in Wirtshäusern und zahlt für entsprechende Tipps eine Informationspauschale. Sobald der eigene Clan, dessen Mitgliederzahl mit zunehmender Spieldauer steigt, einen Auf-

VOLLES HAUS Bei manchen Kämpfen sind viele Gegner auf dem Schlachtfeld.

KNEIPENTOUR Hier sollte man regelmäßig vorbeischauen. Es warten interessante Gerüchte oder neue Missionen.

AUF EINEN BLICK Trotz kleiner Fehler im Detail sind die Menüs übersichtlich gestaltet worden.

trag angenommen hat, macht man sich an dessen Ausführung. Zu Beginn einer Auseinandersetzung wählt man seine Kampftruppe aus und positioniert sie auf dem Schlachtfeld. Die Aktionsreihenfolge ist abhängig von der Geschwindigkeit der Figuren, wobei immer die Schnellste beginnt und vom Charakter mit dem zweithöchsten Wert gefolgt wird. Jede Figur hat die Möglichkeit, sich einmal zu bewegen und einmal eine Aktion durchzuführen. Egal, ob es sich dabei um einen Schwertangriff, den Einsatz von Magie oder das Heilen eines Kameraden handelt. Besonders wichtig bei Attacken ist die Blickrichtung der Zielfigur. Hiebe in den Rücken oder in die Seite sind weitaus effektiver. Dieses Prinzip gilt sowohl für Gegner als auch für die eigene Truppe.

BREAKING THE LAW

Jeder Kampf unterliegt zudem bestimmten Gesetzen, die nicht gebrochen werden dürfen. Passiert dies doch, erhält der Übeltäter vom Richter – der bei jedem Kampf allgegenwärtig ist – zunächst eine gelbe Karte. Bei erneutem Verstoß gibt's die rote Karte und man wandert ins Gefängnis. Prinzipiell ist dieses System eine nette Ergänzung. Kommt es aber vor, dass zum Beispiel der Einsatz von Schwertern untersagt ist, muss man seine Truppe etwas genervt komplett umrüsten. Als Zugabe zum Einspieler-Modus kann man mit dem GBA eines Freundes eine Linkverbindung herstellen, um Kooperations-Missionen zu spielen, Gegenstände und Charaktere zu tauschen oder den Clan des anderen zu unterstützen. Besonderes Lob verdienen die wirklich sehr hübsch gezeichneten Hintergründe und liebevoll dargestellten Charaktere, die allerdings auch recht wenige Animationsphasen haben. Dazu glänzt das Spiel mit einem wirklich genialen und überaus abwechslungsreichen Soundtrack. Alle GBA-Strategen mit einer Vorliebe für Fantasy-Spiele können hier bedenkenlos zugreifen. Eine wirklich sehr gelungene Abwechslung zur ebenfalls starken *Advance Wars*-Reihe.

UDO CRNJAK

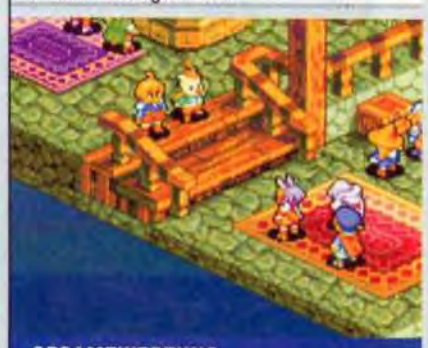
DETAIL-CHECK | **FINAL FANTASY TACTICS ADVANCE**

Strategen haben's schwer.

Das neue *Final Fantasy* braucht den Vergleich mit *Advance Wars 2* nicht zu scheuen.

FF TACTICS ADVANCE

UMFANG ★★★★★
Story: Drei Freunde werden in das Fantasiereich Ivalice verfrachtet und setzen alles daran, wieder nach Hause zu kommen. Die Geschichte wird im Rahmen der Missionen erzählt.
Charaktere: Der Spieler übernimmt die Rolle von Marche. Es existieren 5 Rassen in Ivalice (Menschen, Viera, Moogles, Nu Mou, Bangaa), die alle die unterschiedlichsten Berufe haben können.
Missionen: In 28 Umgebungen können insgesamt 300 Missionen erledigt werden. Mitglieder des eigenen Clans können eigenständig Aufgaben lösen.
Spielmodi: Es existiert ein Modus, der den Hauptteil des Spiels darstellt. Spielt man bis zu einem bestimmten Punkt, wird der Link-Modus anwählbar.
GAMEPLAY ★★★★½
Steuerung: Das gesamte Spiel läuft mittels Menüführung und Cursorbewegungen auf der Landkarte und während der Schlachten ab.
Kampfbedingungen: Jeder Kampf unterliegt festgesetzten Gesetzen. Verstöße werden zunächst mit einer gelben Karte geahndet. Bei erneutem Verstoß zückt er eine rote Karte und schickt den Charakter ins Gefängnis. Gesetzte können später aufgehoben werden.
Mehrspieler-Modus: Wird erst nach einer bestimmten Anzahl von gelösten Missionen verfügbar. Man kann mit einem Freund Objekte und Einheiten handeln, sich zusammentun und entweder gemeinsam oder konkurrierend kämpfen. Weiterhin lassen sich die Daten von alliierten Clans einsehen.
Speichern: Das Spiel kann entweder auf der Landkarte oder während der Kämpfe gesichert werden.
TECHNIK ★★★★★
Grafik: Sehr hübsch gezeichnete Umgebungen und Figuren. Leider mangelt es den Charakteren etwas an Animationsphasen. Die Lichteffekte sind sehr gut und verleihen dem Spiel die nötige Dynamik.
Sound: Absolut famos. Der Soundtrack gehört mit zu dem Besten, was man auf dem GBA zu hören kriegt. In den Städten und Kneipen ertönen sehr stimmige Hintergrundgeräusche.
Ladezeiten: Die Menüführung ist gut gelungen, auch wenn kleine Fehler im Detail vorhanden sind. Insgesamt sehr fantasiereich gestaltet.



GESAMTWERTUNG
★★★★★

ADVANCE WARS 2

UMFANG ★★★★★
Story: Der Spieler muss die Black-Hole-Armee aus den vier Kontinenten der Wars World vertreiben. Nach der Niederlage im ersten Teil warten dieses Mal neue Gefahren und Hinterhalte auf den Spieler.
Charaktere: Es steht eine Gesamtzahl von 19 Kommandanten aus fünf verschiedenen Armeen zur Verfügung. Der Spieler übernimmt abwechselnd die Rolle von jedem Befehlshaber.
Missionen: Im Kampagne-Modus können 34 Missionen gelöst werden. Mit den anderen Spielmodi zusammen bietet der Titel über 200 Karten.
Spielmodi: Insgesamt gibt es sechs Modi, die von Anfang an anwählbar sind. Kampf-Modus, Arrangement, Verbindung, Geländepläne, Kriegsgebiet und Kampagne.
GAMEPLAY ★★★★★
Steuerung: Ähnlich zu *FF Tactics Advance* ausschließlich über Menü- und Cursorführung. Die einzelnen Einheiten, aber auch die Menüs lassen sich vorbildlich bedienen.
Kampfbedingungen: Die Kämpfe unterliegen keinen besonderen Regeln oder Gesetzen. In einigen wenigen Missionen steht der Spieler einem Zeitlimit gegenüber oder muss bestimmte, für den Sieg zwingend notwendige Ziele in den Missionen erledigen.
Mehrspieler-Modus: Einmal im Verbindungs-Modus Duelle mit bis zu vier Freunden möglich. Hier steht entweder die Einmodul- bzw. die Mehrmodul-Variante zur Verfügung. Der Kampf-Modus kann auch mit bis zu drei Freunden gespielt werden. Hier gibt man den GBA nach einem beendeten Zug weiter.
Speichern: Das Spiel kann nach jeder erfolgreich bestandenen Mission und während der Kämpfe gespeichert werden.
TECHNIK ★★★★½
Grafik: Die Kommandanten und Kampfareale sind sehr nett gezeichnet. Insgesamt ist die Grafik gut gelungen, auch wenn *FF Tactics Advance* fantasiereicher und wesentlich hübscher aussieht.
Sound: Der Soundtrack passt sehr gut zum Spiel, wenngleich nicht ganz die Klasse von *FF Tactics Advance* erreicht wird. Aber auch hier kommt keine Langeweile auf.
Ladezeiten: Sehr übersichtliche Menüführung. Auf dem Schlachtfeld sind alle Informationen leicht ersichtlich dargestellt.

GESAMTWERTUNG
★★★★★

MEIN FAZIT | **SUPER**

Udo Crnjak
ist begeistert.

Mich als Rollenspiel- bzw. Strategiespielmuffel hat der Titel von der ersten Minute an gefesselt. Die wunderschön gezeichneten Figuren und Hintergründe haben mich doch sehr stark an vergangene 16-Bit-Tage erinnert. Noch mehr als die tolle Optik hat mich die traumhafte Musikuntermalung fasziniert. Ich war wirklich überrascht, denn derartige Ohrwürmer hab ich auf dem GBA selten gehört. Aber auch die unglaubliche Spieltiefe konnte mich viele, viele Stunden an den GBA fesseln. Nach anfänglichen Niederlagen lernt man sehr schnell aus seinen Fehlern und kann bald richtig souveräne Erfolge verbuchen. Auch die Link-Möglichkeit bietet genügend Abwechslung, um sich stundenlang zu beschäftigen. Einzig und allein das Gesetzsystem ist mir manchmal etwas auf die Nerven gegangen. Auch wenn die Beschränkungen im Kampf meistens nur schmückendes Beiwerk sind, ärgert man sich dann doch, wenn man keine physischen Angriffe, wie beispielsweise Schwerthiebe, ausführen darf.

TEST
FF TACTICS ADVANCE

Genre:	**Strategie**
Hersteller:	**Nintendo**
Entwickler:	**Square Enix**
Speichern:	**Batterie**
Sprache:	**Deutsch**

Internet: **www.nintendo-europe.com**

Spieler **1-2 (2 Module)**	USK-Freigabe **Ab 6 Jahren**
Termin **24. Oktober**	Preis **Ca. € 40,-**

- ⊕ **Komplexes Spielsystem**
- ⊕ **Geniale Musik**
- ⊕ **Sehr motivierend**
- ⊖ **Gesetzsystem stellenweise nervig**

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
86%	91%	89%	**90%**

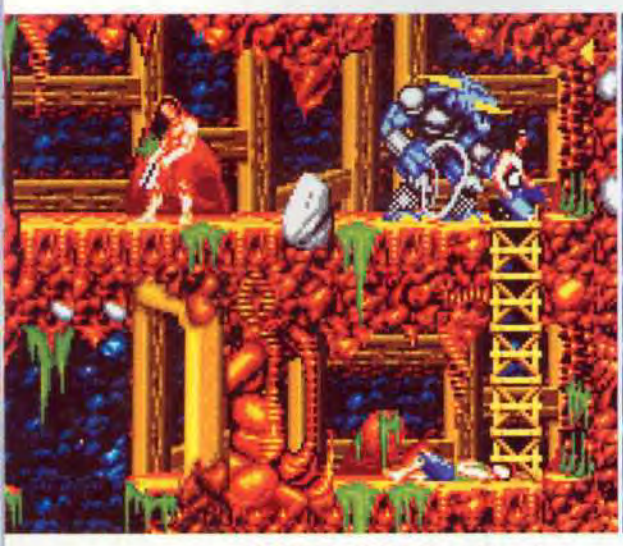
„Strategiefans mit einem Faible für Final Fantasy **müssen einfach zugreifen.**"

Blackthorne

An manchen Spielen geht der **Zahn der Zeit** spurlos vorüber.

Nach *Lost Vikings* und *Rock 'n' Roll Racing* lässt Vivendi Universal unter dem Label „Blizzard Classic Arcade" erneut einen Klassiker im Handheldformat auferstehen. Diesmal dürft ihr euch in der Rolle der Ein-Mann-Armee Kyle Blackthorne dem Kampf gegen mutierte Monster und Goblinhorden stellen. Die Steuerung bietet allerlei Möglichkeiten: Als Standardbewaffnung besitzt ihr lediglich eine Schrotflinte. Mit der Zeit erhaltet ihr aber alle möglichen Spielereien, um den widerlichen Kreaturen das Leben zur Hölle zu machen. Ihr springt über weite Abgründe, hangelt euch an Felsvorsprüngen empor oder sprengt euch den Weg frei. In brenzligen Situationen wird Kyle durch Nach-oben-Drücken des Steuerkreuzes zudem unverwundbar. Grafisch bewegt sich das Spiel etwa auf demselben Niveau wie *Lost Vikings*. Für ein 2D-Sidescrolling-Game nicht gerade ein Augenschmaus, aber dennoch detailliert gestaltet und mit gelungenen Animationen aufgepeppt. Der düstere Sound verstärkt die bedrohliche Endzeitstimmung im Spiel.

KERSTIN SPRINGER



HARTE NUSS Eine Bombe würde hier helfen.

ACHTUNG Ballert nicht gleich alles nieder! Nicht jeder ist ein Feind.

MEIN FAZIT **SEHR GUT**

Kerstin Springer schwelgt in Erinnerungen.

Ein Hoch auf Blizzard Classic Arcade! *Lost Vikings*, *Rock 'n' Roll Racing* und *Blackthorne* wären ohne Vivendi Universal allmählich in Vergessenheit geraten. Im Gegensatz zu etlichen anderen Spielen sind diese Vertreter absolut eine Neuauflage wert! Jeder, der einen GBA besitzt, sollte sich eigentlich keines der drei Spiele entgehen lassen!

TEST

BLACKTHORNE

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Vivendi Universal
Entwickler:	Blizzard
Speichern:	Batterie
Sprache:	Englisch

Internet: **www.vivendi-universal-interactive.de**

Spieler **1**	USK-Freigabe **Nicht bekannt**
Termin **Erhältlich**	Preis **Ca. € 40,-**

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
77%	79%	- %	**83%**

Disney's Extreme Skate Adventure

Das Tony-Hawk-Game **für Kids.**

Sieben spielbare Charaktere wie Buzz Lightyear, Simba oder Tarzan warten darauf, von euch über sechs Skate-Parks gescheucht zu werden. Genau wie die GC-Fassung basiert das Spiel auf der legendären *Tony Hawk*-Engine. Wer *THPS* bereits gezockt hat, weiß, dass man die Skate-Legenden nicht gerade schnell im Griff hat. Da *DESA* für eine junge Zielgruppe gedacht ist, hat man das Ganze erheblich vereinfacht. Im Gegensatz zu *Tony Hawk* kann man spielend die Balance halten, und einen Großteil der Tricks, vom Kickflip, über Liptricks bis hin zu Grinds, vollführt man einfach mit dem A-Button. Wer sich dennoch etwas unsicher auf dem Board fühlt, kann sich im Tutorial langsam mit der Steuerung anfreunden. Möchtet ihr zu zweit spielen, benötigt ihr nur ein einziges Modul! Der Duell-Modus, in dem ihr Combos zum Besten gebt, kann nämlich abwechselnd gezockt werden. Die sechs großen Skate-Parks wurden hübsch gestaltet und auch die Animationen können sich sehen lassen. Da das Spiel auf den Filmen *Toy Story*, *König der Löwen* und *Tarzan* basiert, ist es schade, dass keine der bekannten Filmmusiken zu hören ist. Der Sound ist etwas langweilig und zudem auch nicht immer passend.

KERSTIN SPRINGER

PIZZA PLANET Es erwarten euch sechs Locations.

GUTE ARBEIT Die Animationen sind den Entwicklern recht ordentlich gelungen.

MEIN FAZIT **GUT**

Kerstin Springer fährt täglich mit Inlinern zur Arbeit.

Eigentlich hatte ich ja, aufgrund des zeitgleichen Erscheinens, auf eine GC-Linkmöglichkeit gehofft. Aber war wohl nix! Trotzdem ist es ein witziges Spiel, das man gerne mal für eine Runde zwischendurch hervorkramt. Mir persönlich ist es zwar zu einfach, aber schließlich richtet sich der Titel auch vornehmlich an eine jüngere Zielgruppe.

TEST

EXTREME SKATE ADVENTURE

Genre:	Trendsport
Hersteller:	Activision
Entwickler:	Vicarious Visions
Speichern:	Batterie
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.activision.de**

Spieler **1-2 (1 Modul)**	USK-Freigabe **Ohne Beschränkung**
Termin **Erhältlich**	Preis **Ca. € 45,-**

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
80%	69%	66 %	**73%**

Kirby: Nightmare in Dreamland

Die Neuauflage von **Kirby's Adventure** ist da!

Bereits auf dem NES trieb der kleine, pummelige, rosa Knilch sein Unwesen. Nintendo hat nun das witzige Jump & Run kurzerhand ins Hosentaschenformat verwandelt und euch noch eine Mehrspieler-Option dazugepackt. Falls eure Freunde ebenfalls ein Modul besitzen, könnt ihr das Adventure neuerdings sogar komplett gemeinsam zocken! Ebenso wie im originalen 2D-Side-Scrolling-Game übernehmt ihr dabei die Steuerung über das pastellfarbene Dickerchen und steuert es durch etliche kunterbunte Levels. Normalerweise kann Kirby lediglich laufen, springen oder durch Einsaugen von Luft schweben. Er kann sich aber auch bis zu 24 Fähigkeiten seiner Feinde zunutze machen, indem er sie einfach einsaugt und runterschluckt. Die geraubten Fähigkeiten bescheren ihm Stacheln, Feuerstöße, Bumerangs oder sogar Laserstrahlen. Diese Features wurden total witzig umgesetzt und mit drolligen Animationen aufgepeppt. In den Stages erwarten euch ein liebevoll gestaltetes Leveldesign und viele Überraschungen. Soundtechnisch wurde das Ganze mit einem genretypischen, mit der Zeit etwas auf den Keks gehenden Gedudel untermalt.

KERSTIN SPRINGER

KOMM HER, DU Zwischendurch stehen immer wieder Bosskämpfe an.

MEIN FAZIT **SEHR GUT**

Kerstin Springer hält die Luft an.

Geübte Jump&Run-ler sollten aufpassen, dass sie nicht zu schnell durch die Levels sausen. Es gibt nämlich wahnsinnig viel zu entdecken. Grafisch und auch soundtechnisch hat Nintendo wirklich einiges verbessert. Eigentlich stellt sich mir nur eine einzige Frage: Warum hat Nintendo dieses Spiel eigentlich nicht früher für den GBA auf den Markt gebracht?

TEST

KIRBY

Genre:	Jump & Run
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Nintendo
Speichern:	Batterie
Sprache:	Deutsch
Internet: **www.nintendo.de**	
Spieler: **1-4 (4 Module)**	USK-Freigabe: **Ohne Beschränkung**
Termin: **Erhältlich**	Preis: **Ca. € 40,-**

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
89%	76%	85%	**85%**

Starsky & Hutch

70er-Jahre-Cops im Kleinformat.

Völlig ohne Rücksicht auf Verluste könnt ihr in der Handheld-Version nicht über die Straßen brettern. Im Kleinformat sind die Fahrzeuge nämlich um einiges sensibler. Die Wagen scheren schneller aus und reagieren dafür aufs Bremsen etwas behäbig. Hier habt ihr aber auch die Wahl zwischen einem Story-Modus und sechs kleineren Einzelmissionen. In beiden Modi prescht ihr los, um kriminellen Typen ein Brett zu verpassen. Dabei jagt ihr Straßen entlang, ballert durch die Gegend und meistert Stunts wie 180°-Drehungen oder Rampensprünge. Aufgrund der sensiblen Steuerung gestaltet sich das ab und an ein bisschen schwierig. Die dreidimensionale Grafik kann sich zwar sehen lassen, würde aber z. B. im Vergleich zu Ataris *Stuntman* den Kürzeren ziehen. Dafür wurde das Spiel mit Details, wie nach Crashs sprudelnde Hydranten und andere interaktive Objekte, aufgepeppt.

KERSTIN SPRINGER

KARTENAUSSCHNITT Leider kaum zu erkennen (der Kreis links unten).

NETTES DETAIL Ein sprudelnder Hydrant nach der Kollision.

MEIN FAZIT **OK**

Kerstin Springer rauscht um die Kurve.

Ein weiteres Sandkorn am Strand der Rennspiele. Das Spiel hat keine großartigen Höhen, dafür aber ein echtes Tief im Gameplay. Ständig herumzukurven und Ausschau nach einem flüchtenden Wagen zu halten, kann mit der Zeit ganz schön öde werden. Die paar Missionsmodi ändern daran auch nichts.

TEST

STARSKY & HUTCH

Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Empire Interactive
Entwickler:	Mind's Eye
Speichern:	Batterie
Sprache:	Deutsch
Internet: **www.empireinteractive.de**	
Spieler: **1**	USK-Freigabe: **Ab 6 Jahren**
Termin: **Erhältlich**	Preis: **Ca. € 45,-**

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
76%	67%	- %	**68%**

IMPORT NEWS

AKTUELLES AUS JAPAN

Warren Harrod
berichtet.

Club Nintendo

Die Spiele nehmen an Komplexität ständig zu und es wird immer schwieriger, das Medium Fernsehwerbung effektiv zu nutzen. Deshalb hat Nintendo den Club Nintendo ins Leben gerufen. Jedem Spiel liegt ein Code bei, der auf der Internetseite von Club Nintendo eingegeben werden kann. Für jede Registrierung bekommt der Kunde Punkte gutgeschrieben. Diese ermöglichen den Erwerb von speziellen Produkten, wie zum Beispiel Demo-Disks oder limitierten e+ Cards. Aufgrund der Umsetzung dieses Systems wird Nintendo die kostenlose Abgabe von Demo-Disks in Läden einstellen. Club Nintendo wird aber auch andere spezielle Features haben. So werden den Konsumenten die aktuellsten Neuigkeiten über kommende Spiele oder spezielle Informationen über Nintendo-Produkte eröffnet. Der reine Online-Service von Club Nintendo wird in Japan Ende des Jahres bereitstehen.

Baten Kaitos

ROLLENSPIEL **Geisterhaftes RPG!**

Namcos In-House-Entwickler Monolith arbeitet zurzeit mit Hochdruck an diesem neuen, ambitionierten Rollenspiel. Das Game bietet viele wunderschöne und exotische Plätze, die auf fünf schwebenden Kontinenten angesiedelt sind. Jeder Kontinent unterscheidet sich dabei nicht nur in Größe und Form, sondern auch in Bezug auf Kultur und Magie beziehungsweise Technologie, die dort hauptsächlich anzutreffen ist. Das Spielsystem basiert auf Echtzeitkämpfen, wobei Spielkarten – Magnus genannt – eingesetzt werden. Diese sind für sämtliche Aktionen notwendig und können sich sogar weiterentwickeln. Die beiden bisher bekannten Hauptfiguren sind Kalas, der den Mord an seiner ganzen Familie rächen will, und Xelha, die dunkle Machenschaften verhindern möchte. Das Besondere an *Baten Kaitos* ist die Existenz einer „Spirit World". Manche Personen – darunter auch Kalas – können mit den „Spirits", einer Art Geister, in Verbindung treten. Der Spieler übernimmt die Rolle eines in Kalas wohnenden Geistes und kann mit ihm kommunizieren sowie in Kämpfen und Missionen Hilfestellung geben. Das alles hört sich nach einem ziemlich unkonventionellen Rollenspiel an. Lassen wir uns überraschen. **(uc)**

Hersteller: Namco
Internet: www.namco.co.jp
Termin: Dezember (Japan)

DUNKLE HÖHLE Was dieser erleuchtete Geselle wohl unseren Protagonisten zu erzählen hat?

BURN BABY Nach der Auswahl der richtigen Karte bzw. Waffe erlebt man ein wahres Lichtschauspiel.

HINTERHOFGARTEN Hier sollte mal wieder jemand dringend die Hecken runterschneiden.

INFO VERKAUFSCHARTS

Japan

NINTENDO GAMECUBE
1. Final Fantasy: CC
2. Kirby's Air Ride
3. Animal Forest e+
4. F-Zero GX
5. Real Powerful Pro Baseball 10

GAME BOY ADVANCE
1. Super Robot Battle D
2. Pokémon Monster Advance
3. Super Mario Advance 4
4. Duel Masters
5. Tales of Phantasia

NEWSTICKER

+++ SEELENVERKÄUFER Namco hatte zum US-Launch von *Soul Calibur II* insgesamt 1,6 Millionen Exemplare ausgeliefert. In den ersten Wochen hängte die GC-Version die anderen Fassungen bei den Verkaufszahlen ab. Ob's am exklusiven Bonus-Charakter Link liegt? **+++ F-ZERO GOES ANIME** Am 7. Oktober startet die neue Anime-Serie *F-Zero Legend of Falcon* in Japan. Viele der bekannten Charaktere werden mit dabei sein. Die Rennen sollen, im Gegensatz zu den Story-Elementen, in gerenderter 3D-Grafik ablaufen. **+++ NUN MUSS GETRUNKEN WERDEN** In einer Aktion der Erfrischungsgetränk-Marke Dr. Pepper gibt es neben Nintendo-Systemen auch einen Auftritt in einem (nicht näher genannten) Spieletitel zu gewinnen. Die Botschaft der „Be you, be in the game"-Promotion wird mit einer 3 Millionen US-Dollar teuren TV-Werbekampagne unter die Leute gebracht. **+++ BILLIGES VERGNÜGEN** Neu in der *Player's Choice*-Reihe sind *Super Mario Sunshine*, *Metroid Prime*

MANN BEISST SPION Beim Wiedersehen mit dem „Beißer“ sind Nahkampf-Künste gefragt.

DOPPELGÄNGER Pierce Brosnan leiht der Bond-Spielfigur Aussehen und Stimme.

James Bond 007: Alles oder Nichts

ACTION **Spiel an einem anderen Tag!**

Bei Electronic Arts konnten wir im Auftrag ihrer Majestät Probe spielen. Das neue *James Bond*-Spiel kommt gut voran, Außenansicht und Nahkampfeinlagen geben der Actionserie frischen Schwung. Überarbeitet wurde auch die Steuerung bei den Schusswechseln: Durch Festhalten einer Schultertaste markiert ihr das aktuelle Ziel dauerhaft, der C-Stick dient fürs Feintuning beim Anvisieren. Ganz gewiefte Geheimagenten schießen dem Gegner sogar die Waffe aus der Hand. Zu den neuen Q-Gadgets gehören Tarnanzug (macht euch unsichtbar beim Schleichen), Thermalsichtgerät und der „Bond-Sinn“: Freies Umsehen bei Ego-Ansicht, dabei werden wichtige Objekte farblich hervorgehoben. Viele Innovationen und Hochglanz-Präsentation – *Alles oder Nichts* könnte das beste *007*-Spiel seit dem indizierten Rare-Shooter werden. Für die GBA-Version gilt das Motto: „Selbe Story, anderes Gameplay“. Hier erlebt Ihr Baller- und Fahrlevels bei isometrischer Ansicht, vereinfachter Steuerung und anderem Leveldesign. Agenten mit der Lizenz zum Verlinken können mit dieser Version das GBA-Display als Hilfsanzeige für die GC-Version nutzen. Wie EA kurzfristig bekannt gab, wird der Titel plattformübergreifend nun erst im Frühjahr 2004 erscheinen. **(hl)**

Hersteller: Electronic Arts
Internet: www.eagames.com
Termin: Frühjahr 2004

One Piece Grand Battle 3

ACTION **Vom Manga zum Videospiel!**

Schau an! Der dritte Teil der populären Manga-Prügelei kommt auf den GC und dieses Mal ist die Kampfarena voll in 3D. Dadurch ergeben sich natürlich viel mehr Freiheit und Möglichkeiten, um sich durch die levelspezifischen Eigenheiten einen Vorteil zu verschaffen. Es sind überall Fallen und Schatzkisten verstreut, die einen gewissen Grad an Taktik erlauben. Das Kampfsystem wurde ebenfalls dezent verändert. Man hat nun harte und schwache Attacken, die sich für Spezialangriffe auch kombinieren lassen. Neben den bekannten Charakteren aus der Serie werden auch viele unbekannte Figuren, die vorher nicht dabei waren, mitmischen. **(uc)**

Hersteller: Bandai
Internet: www.bandai.co.jp
Termin: Dezember (Japan)

Anzeige

TYPISCH **Die riesigen Kulleraugen sind Pflicht.**

und *Animal Crossing*. Diese Top-Titel kosten in den USA damit nur noch schlappe 30 US-Dollar das Stück. +++ **SOLARAUFLADEGERÄT FÜR DEN GBA SP** Das Violetta Solargear ist ein solarbetriebenes Akkuaufladegerät für den GBA SP von Studio Del Sole. Ab sofort in Japan erhältlich, kostet das Teil 8.100 Yen und lädt den Akku in nur 10 Stunden wieder auf. Schönes Wetter und prächtiger Sonnenschein sind allerdings Voraussetzung. +++ **BLAUES WUNDER** Capcoms *Mega Man Anniversary Collection* mit zehn klassischen Spielen des Firmen-Stammhelden erscheint im Februar in Nordamerika. Da werden sich die Fans aber mächtig freuen. +++ **TV TELEFON ADD- ON FÜR DEN GBA** Digital Act entwickelt das erste TV Telefon-Kit für eine Konsole. Unter dem Namen Cam-Pho Advance soll das Gerät Echtzeit-Video-Telefongespräche ermöglichen. Eine Digitalkamera in Kombination mit einem Standard-Telefonkabel soll dieses Vorhaben Realität werden lassen. +++

AKTUELLES **AUS AMERIKA**

Heinrich Lenhardt berichtet.

Preissenkung?

Marktführer Sony widerstand angesichts glänzender Verkaufszahlen bislang der Versuchung, auf $ 149,- runterzugehen. Für diesen Betrag ist derzeit nur der GameCube zu haben und Nintendo hat durchblicken lassen, dass man auf Preissenkungen bei der PS2 reagieren würde. Doch der Mitbewerb bietet inzwischen mehr fürs Geld: Bei der 199-Dollar-PS2 sind Network-Adapter für Online-Anbindung und ein Spiel inklusive. Microsoft hat ein neues Xbox-Bundle angekündigt, das für $ 179,- neben zwei Spielen auch zwei Gratis-Monate bei Xbox Live enthält. Der Mitbewerb zieht also mit wehender Online-Flagge ins Weihnachtsgeschäft, während Nintendo sich diesem Thema nur mit einer langen Kneifzange nähert. Was ich mir als Gegenwaffe vorstellen könnte: den GameCube serienmäßig mit dem Game Boy Player auszustatten. Oder erleben wir doch noch die lange erwartete Preissenkung unter die psychologisch bedeutsame 100-Dollar-Grenze?

INFO **EILMELDUNG!**

GameCube nur noch $ 99,– !

Während Heinrich in seiner Kolumne über Preissenkungen siniert, erreichte uns kurz nach Redaktionsschluss die Meldung, dass der Online-Händler Amazon.com sowie die Handelskette Toys"R"Us den GameCube in den USA ab sofort für $ 99,- anbieten. Es ist zu erwarten, dass andere Händler nachziehen. Nintendo dementiert bislang Gerüchte, nach denen der GameCube auch in Europa im Preis fallen soll.

INFO **VERKAUFSCHARTS**

USA

NINTENDO GAMECUBE
1. Soul Calibur II
2. Mario Golf: Toadstool Tour
3. Madden NFL 2003
4. F-Zero GX
5. Super Smash Bros. Melee

GAME BOY ADVANCE
1. Pokémon Ruby
2. Pokémon Sapphire
3. Donkey Kong Country
4. DragonBall Z: Legacy of Goku II
5. Yu-Gi-Oh! Worldwide Edition

IMPORT NEWS

INFO ERSCHEINT DEMNÄCHST

Japan

NINTENDO GAMECUBE

Zuletzt erschienen:

Gekitou Baseball: Mitzushima All Stars	11. September
Bomberman Generation	11. September
Harvest Moon: A Wonderful Life	12. September
Tengai Makyo II Manji Maru	25. September
Genius Bit Kun: Glamon Battle	3. Oktober

Erscheint demnächst:

Billy Hatcher and the Giant Egg	9. Oktober
Shikigami no Shiro II	24. Oktober
Made in Wario	Oktober
Phantasy Star Online Episode 1 & 2 Plus	27. November
Phantasy Star Online Episode III	27. November

GAME BOY ADVANCE

Zuletzt erschienen:

Wagamama Fairy	11. September
Naruto	12. September
Devil Children Book of Flame	12. September
Devil Children Book of Ice	12. September
Battle X Battle	12. September
Detective Academy Q	18. September
Devil Detective	25. September
Metal Slug Advance	26. September
Shin Megami Tensei 2	26. September

Erscheint demnächst:

Mermaid Melody	9. Oktober
Metal Max Returns Kai	24. Oktober

USA

NINTENDO GAMECUBE

Zuletzt erschienen:

WWE Wrestlemania XIX	8. September
P.N.03	9. September
Disney's Party	16. September
Drome Racers	16. September
Jimmy Neutron: Jet Fusion	16. September
The Simpsons: Hit & Run	16. September
NHL 2004	22. September
NHL Hitz Pro	22. September
Tiger Woods PGA Tour 2004	22. September
BeyBlade	23. September
Billy Hatcher and the Giant Egg	23. September
Freedom Fighters	23. September
Wallace & Gromit: Project Zoo	23. September
Auto Modellista	30. September
Spirits & Spells	1. Oktober
Viewtiful Joe	7. Oktober
Hot Wheels World Race	8. Oktober

Erscheint demnächst:

XIII	9. Oktober
Kirby's Air Ride	13. Oktober
Road Kill	13. Oktober
Armada 2: Star Command	14. Oktober
Batman: Rise of Sin Tzu	14. Oktober
Bionicle	14. Oktober
MTV's Celebrity Deathmatch	14. Oktober
Haunted Mansion	14. Oktober
NBA Live 2004	14. Oktober
SSX 3	14. Oktober
XGRA	14. Oktober
Tak and the Power of Juju	16. Oktober
Resident Evil Code Veronica X	21. Oktober
Star Wars Rogue Squadron III	21. Oktober
Teenage Mutant Ninja Turtles	21. Oktober
DragonBall Z: Budokai	28. Oktober
FIFA 2004	28. Oktober
Gladius	28. Oktober
Harry Potter: Quidditch World Cup	28. Oktober
Medabots: Infinity	28. Oktober
Tony Hawk's Underground	28. Oktober
Bomberman Jetters	29. Oktober
SpongeBob: Battle for Bikini Bottom	29. Oktober

GAME BOY ADVANCE

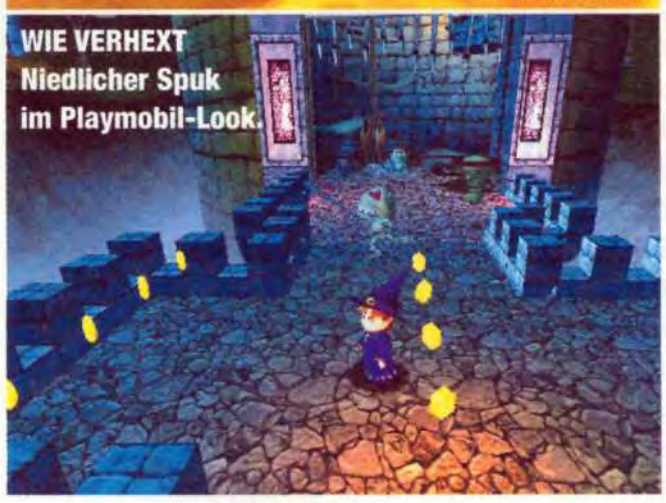
Zuletzt erschienen:

Final Fantasy Tactics Advance	8. September
Power Rangers: Ninja Storm	9. September
Bionicle	10. September
Rocket Power: Zero Gravity Zone	10. September
Banjo Kazooie: Grunty's Revenge	15. September
Battle Bots: Design & Destroy	15. September
Scooby-Doo!: Mystery Mayhem	15. September
Barbie Horse Adventure	16. September
Blackthorne	16. September
Boktai	16. September
Disney's Party	16. September
Polly Pocket	16. September
Shining Soul	16. September
Road Rash: Jail Break	17. September
Crouching Tiger, Hidden Dragon	23. September
Digimon Battle Spirit 2	23. September
Munch's Oddysee	23. September
Backyard Hockey	7. Oktober
DemiKids	7. Oktober
Lion King	7. Oktober

Erscheint demnächst:

Jimmy Neutron: Jet Fusion	13. Oktober
Spirits & Spells	13. Oktober
Ultimate Beach Soccer	13. Oktober
Batman: Rise of Sin Tzu	14. Oktober
Corvette	14. Oktober
Lizzie McGuire	14. Oktober
Mega Man Zero 2	14. Oktober
R-Type 3	15. Oktober
Tak and the Power of Juju	16. Oktober
Super Duper Sumos	20. Oktober
Super Mario Bros. 3	20. Oktober
Dr. Seuss: Green Eggs and Ham	21. Oktober
Teenage Mutant Ninja Turtles	21. Oktober
Top Gear Rally	21. Oktober
Woody Woodpecker: Crazy Castle 5	21. Oktober
Justice League: Chronicles	27. Oktober
Operation Armored Liberty	27. Oktober
Spyro: Attack of the Rhynocs	27. Oktober
Cartoon Network Speedway	28. Oktober
FIFA 2004	28. Oktober
Harry Potter: Quidditch World Cup	28. Oktober
Harvest Moon: Friends of Mineral Town	28. Oktober
Tony Hawk's Underground	28. Oktober
Quad Desert Fury	28. Oktober
Tiger Woods PGA Tour 2004	28. Oktober

HÖLLE HEISS MACHEN
Greg flieht im Teufelskostüm.



WIE VERHEXT
Niedlicher Spuk im Playmobil-Look.

Spirits & Spells

ACTION-ADVENTURE Halloween kann kommen.

An Halloween ziehen die Kids in gruseligen Kostümen durch die Nachbarschaft und kassieren Süßigkeiten ab. Wer aber unbedingt meint, sein Treat-Glück an einem Spukhaus probieren zu müssen, bekommt seine Seele geklaut. Um ihren Freunden zu helfen, eilen Alicia und Greg durch niedlich-gruseligen Levels und bekämpfen adäquate Gegner. Wesentlicher Kniff beim ersten GameCube-Spiel der kanadischen Firma Dreamcatcher ist der Wechsel zwischen den beiden Helden. Je nach Gegnertyp macht der Einsatz von Alicia oder Greg mehr Sinn. Auch bei der Lösung von Puzzles muss man zwischen beiden Figuren umschalten. Grafisch wirkt *Spirits & Spells* etwas schlicht: Ob's reicht, um jemanden hellauf zu begeistern, bleibt abzuwarten. **(hl)**

Hersteller: Dreamcatcher
Internet: www.dreamcatchergames.com
Termin: Oktober (USA)

Monster Island

ROLLENSPIEL Gilligans Monsterinsel.

Ihr wollt auf eurer eigenen Insel Monster heranzüchten? Dann ist dieser Titel genau das Richtige. Je nachdem wie geschickt man sich bei der Weiterentwicklung bereits existierender Monster anstellt, kann man später sogar im Monster-Editor eigene Kreaturen erstellen. Um neue Fähigkeiten für die Monster zu bekommen, muss man zahlreiche Minispiele erfolgreich bestehen. Wenn man einen GBA an den GC anschließt, kann man sogar seine Monster als Karten auf den Handheld downloaden und gegen die eines Kumpels antreten lassen. Dadurch bekommt man spezielle Gegenstände, die dabei helfen, den Story-Modus des Hauptspieles auf dem GameCube zu meistern. **(uc)**

Hersteller: Sega
Internet: www.sega.co.jp
Termin: Winter (Japan)

WAS ZUM ...
Auf der Insel findet man sehr bizarre Wesen, wie dieses gelb-braune „Dings" da.

MALSTUNDE
Der Editor bietet dem Spieler viele Arten von Aktionen.

USA liebt GBA

HARDWARE Neue Farben und Verkaufszahlen.

Wir alle kennen dieses Problem: Da hat man sich endlich für ein Outfit entschieden, doch dann passt die GBA-Farbe nicht zu Krawatte oder Handtasche. Solche Schicksalsschläge sind in Nordamerika unwahrscheinlicher seitdem der Game Boy Advance SP jetzt auch in „Flame" (Rot) und „Onyx" (Schwarz) erhältlich ist. Noch beeindruckender als die Gehäusefarbenverdopplung sind die aktuellen Verkaufszahlen. Nintendo vermeldete im September über 15 Millionen verkaufte GBAs in Nordamerika (sowohl Standard als auch SP). Ein Ende ist nicht abzusehen: durchschnittlich eine halbe Million GBA-Einheiten wurden zuletzt pro Monat verkauft. Damit gelingt dem Kleinen in manchen Monaten etwas, wovon der GameCube vergeblich träumt: In der Konsolen-Verkaufsrangliste vor der PS2 auf Platz 1 zu stehen. **(hl)**

Hersteller: Nintendo
Internet: www.nintendo.com
Termin: Erschienen

EA SPORTS BIG

GESETZE. KNOCHEN. BOARDS. REKORDE.
Du wirst sie alle brechen.

LAWINEN. SCHNEESTÜRME. RIVALEN. ALBTRÄUME.
Du musst sie alle bezwingen.

Ebenfalls erhältlich:

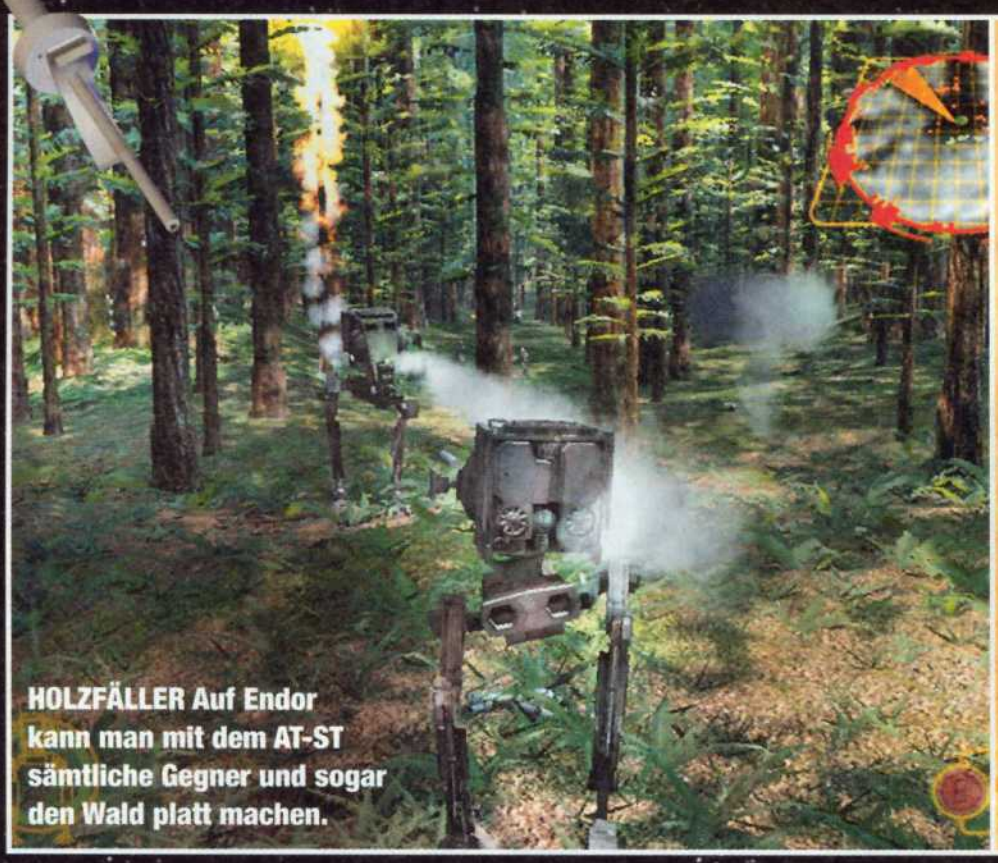
Der Berg ruft unter
easportsbig.de

XBOX · NINTENDO GAMECUBE · GAME BOY ADVANCE · PlayStation 2 · INCLUSIVE NETWORK GAMING

© 2003 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, EA SPORTS, das EA SPORTS-Logo, EA SPORTS BIG und das EA SPORTS BIG-Logo sind Marken beziehungsweise eingetragene Marken von Electronic Arts Inc. in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Alle Rechte vorbehalten. "PlayStation" und das "PS"-Logo sind Marken beziehungsweise eingetragene Marken von Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox und das Xbox-Logo sind entweder Marken oder eingetragene Marken der Microsoft Corporation in den USA und/oder anderen Ländern und werden unter Lizenz von Microsoft verwendet. ™, ®, „Game Boy Advance" und das „Nintendo GameCube"-Logo sind Marken beziehungsweise eingetragene Marken von Nintendo. © 2001 Nintendo. Alle anderen Marken sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer. EA SPORTS™ ist eine Electronic Arts™-Marke.

Star Wars Rogue Squadron III Rebel Strike

Mehr Grafikleistung als beim Vorgänger ist nicht drin, oder? Factor 5 beweist euch das Gegenteil.



HOLZFÄLLER Auf Endor kann man mit dem AT-ST sämtliche Gegner und sogar den Wald platt machen.

WURMLOCH Diese Situation kommt mir irgendwie bekannt vor. Genau, da war doch was.

DAVID GEGEN GOLIATH Dieser AT-AT liegt gleich im Schnee. Nur weiß er noch nichts von diesem drastischen Vorhaben.

DA SCHAU HER! Luke wurde ziemlich gut modelliert und lässt sich zudem auch noch punktgenau steuern.

Erinnern wir uns an letztes Jahr, als *Star Wars Rogue Squadron II: Rogue Leader* für den Nintendo GameCube hierzulande erschienen ist. Ein weltweites Kieferklappen war zu hören und viele Menschen standen vor dem GameCube und dachten, sie würden träumen. Kaum ein anderer Titel konnte bis heute mit derart genialen Effekten, liebevollen Details und so viel Action auf dem Bildschirm aufwarten. Die Messlatte wurde für alle Titel derart hoch angesetzt, dass es nur ganz, ganz wenigen Ausnahmen gelang, eine ähnliche Grafikqualität zu erreichen.

GEWAGTE BEHAUPTUNG

Endlich ist ein Titel in Sicht, der das Zeug hat, die Grafikreferenz noch zu toppen. Unmöglich, meint ihr? Irrtum: Factor 5 selbst sorgt für diesen Grafik-Overkill, und zwar mit *Star Wars Rogue Squadron III: Rebel Strike*. Natürlich sind wir stolz wie Oskar, dass wir euch als erstes Magazin überhaupt den Test zu diesem Ausnahmetitel präsentieren können. Und eines können wir euch versichern: Der Titel rockt! Und zwar so richtig! Was Factor 5 noch alles aus dem GameCube herausgequetscht hat, ist einfach unglaublich. Dazu haben die findigen Jungs aus Kalifornien eine neue Grafik-Engine entwickelt, die – man kann es kaum glauben – fast doppelt so viel leistet wie die aus *Rogue Leader*. Sobald man anfängt zu spielen, fällt das auch sofort auf.

EINFACH UNGLAUBLICH

Es schwirren noch mehr Tie-Fighter durch die Luft, die eure Rebellenkollegen in packende Luftkämpfe verwickeln. Wenn man dabei auf die umliegende Gegend achtet, erkennt man, mit welcher technischen Brillanz die deutschstämmigen Entwickler ihr Handwerk umgesetzt haben. Auf Yavin zum Beispiel kann man wunderschöne Wasserspiegelungen auf den verteilten Seen bewundern, die bisher ihresgleichen auf dem GameCube suchen. Die umliegenden Wälder sind detailliert dargestellt und die Bauten im Hintergrund erheben sich majestätisch gen Himmel. Und während der ganzen Zeit ist in der Luft die absolute Hölle los. Lasersalven zischen durch die Luft, feindliche Jäger kommen gefährlich näher und ziehen mit dem *Star Wars*-typischen Kreischen ganz knapp an euch vorbei. Krachende und effektgeladene Explosionen zucken am Himmel, Bump Mapping, wohin das Auge reicht. Und annähernd die ganze Zeit läuft das Spiel mit geschmeidigen 60 Bildern pro Sekunde. Nur ganz selten kommt es vor, dass kurze Ruckler den Spielfluss beeinträchtigen.

ALTBEWÄHRTE STEUERUNG

Die Flugaction lässt sich dabei genauso souverän steuern wie schon beim Vorgänger. Mit der rechten Schultertaste beschleunigt man sein Schiff und mit der linken verlangsamt man es. Der Z-Knopf kann wieder zum Rollen benutzt werden. Mit A wird aus allen verfügbaren Rohren geballert und B feuert die Sekundärwaffe ab. Wem die Jagd nach dem ersten Platz auf der Abschussliste zu unübersichtlich abläuft, kann mit der Y-Taste wieder den Zielcomputer aktivieren: Dadurch zeichnen sich die feindlichen

KABOOM Im Wald von Endor explodiert ein AT-ST.

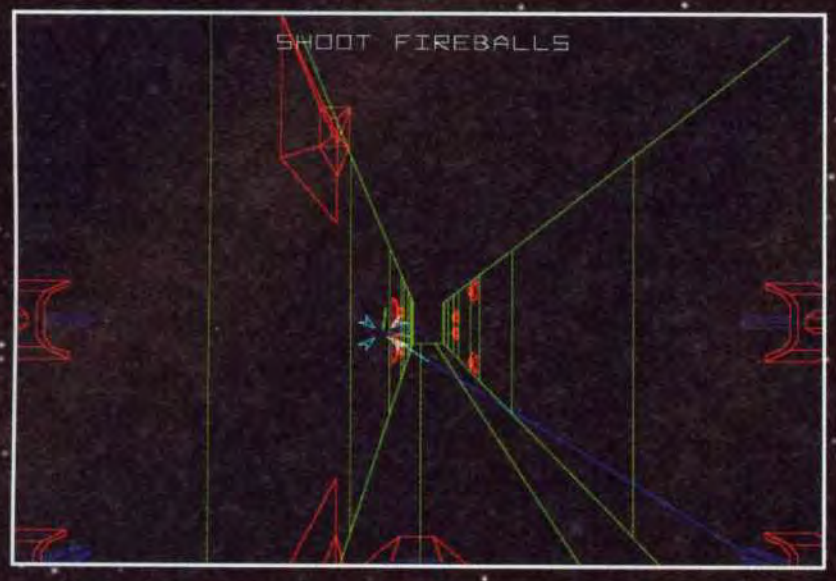
WAHNSINN Über dem Eisplaneten ist die Hölle los. Es tummeln sich mehr Objekte auf dem Schirm als beim Vorgänger.

INFO STAR-WARS-ORIGINAL

Anno dazumal

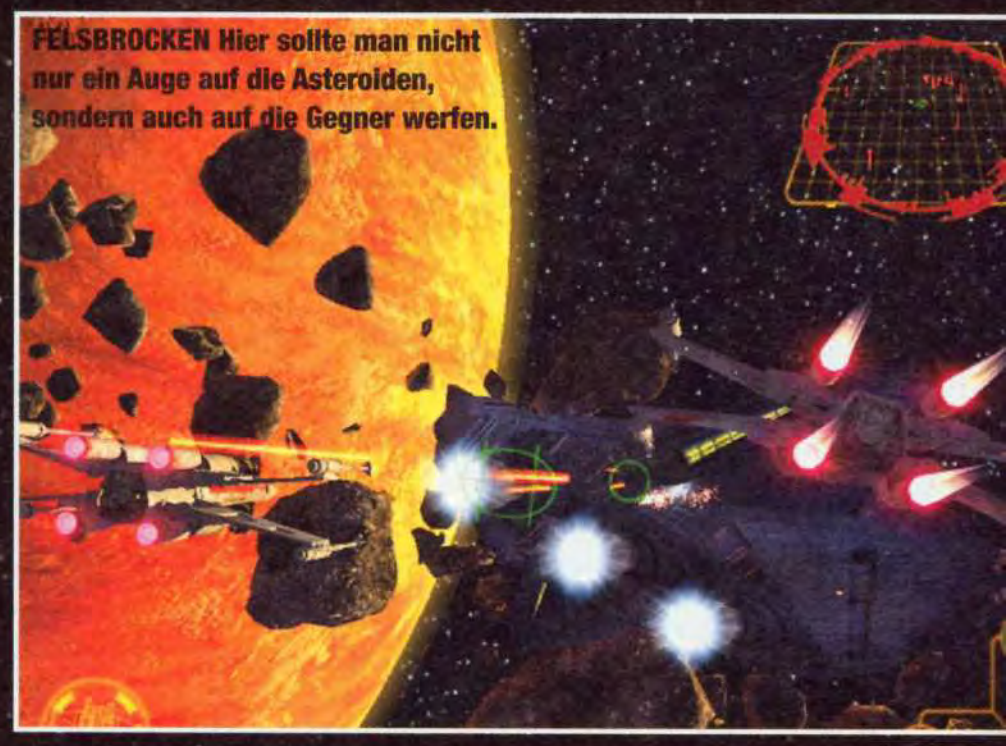
Vor knapp 20 Jahren konnten es *Star Wars*-Fans das erste Mal selbst mit dem Imperium aufnehmen.

Star Wars-Fans konnten sich bereits 1982 eigenhändig mit dem Imperium anlegen. Gelegenheit dazu bot das auf Vektor-Grafik basierende, gleichnamige Spiel *Star Wars*. Vergleicht man den Titel mit heutigen Produkten, könnte man eher meinen, man habe einen schlechten Bildschirmschoner vor sich. Damals war das Spiel aber wirklich gut und bietet, durch die Wiederauferstehung in *Rebel Strike*, Nostalgikern Stoff, um in Erinnerungen zu schwelgen.



URALTGRAFIK Für damalige Verhältnisse sah das Spiel sehr gut aus und lief recht flüssig.

AUTOMATENUNTERSCHIEDE Diese beiden Ausführungen waren in den Spielhallen zu finden.



FELSBROCKEN Hier sollte man nicht nur ein Auge auf die Asteroiden, sondern auch auf die Gegner werfen.

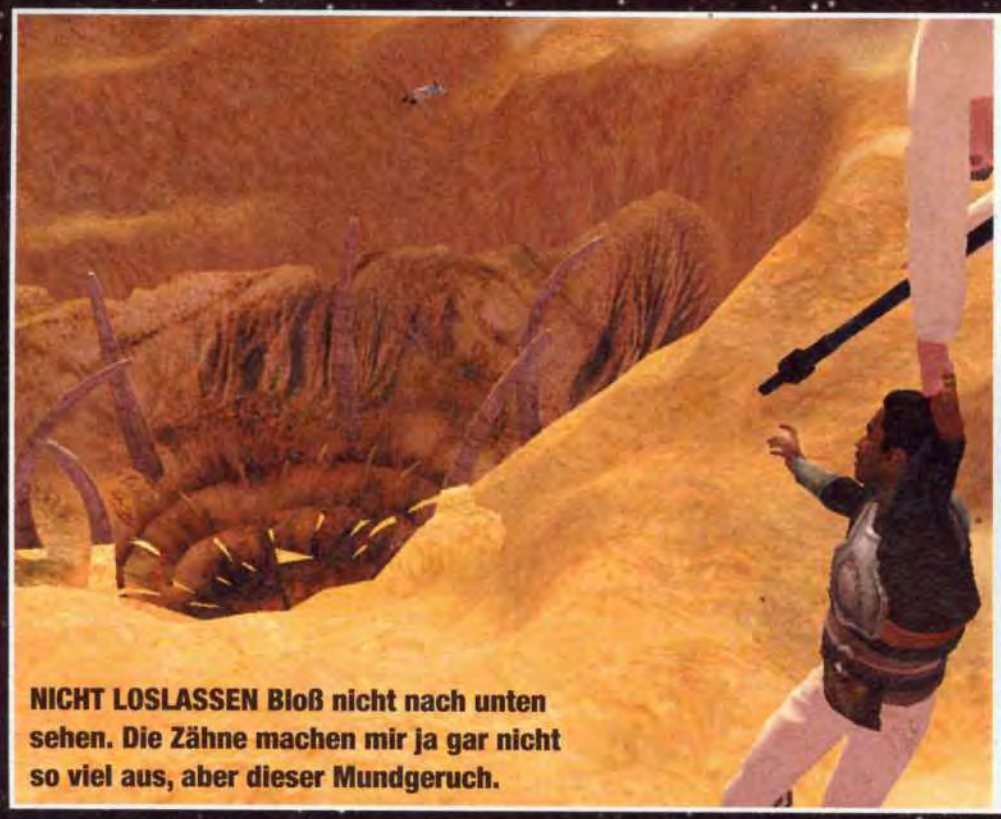
Schiffe infrarotähnlich auf dem Bildschirm ab. Für richtiges Piloten-Feeling sorgt ein Druck auf den X-Knopf, der in die Cockpitsicht schaltet. Mithilfe des C-Sticks kann man sich in jede Richtung umsehen. Zudem sind die Flügelmänner an eurer Seite auch wieder mit dabei, die durch Druck auf das Digital-Kreuz eure Befehle ausführen. Der Einspielermodus führt euch, betrachtet man den zeitlichen Rahmen, durch die Ereignisse der *Episode V* (*Das Imperium schlägt zurück*).

FAST WIE DAMALS IM FILM

Erstmals werden im Spiel auch originale Filmsequenzen verwendet, die meistens nahtlos in die Spielsequenzen übergehen. Beeindruckend wird dies auf Endor dargestellt. Zunächst schaut man sich die Speederbike-Kaperaktion von Luke und Prinzessin Leia an und in der nächsten Sekunde übernimmt man selbst das Steuer des Gefährtes. In den zwölf Missionen, die – bis auf die letzte – in drei Untermissionen unterteilt sind, nimmt man zu knapp 60 % in einem Raumschiff Platz und zeigt den Bösen, wo der Jedi-Hammer hängt. Die restlichen 40 % der Action finden auf dem Boden statt. Allerdings ist diese neue Variante der rebellischen Aktivität nicht immer klar in einen kompletten Level unterteilt. Es kommt des Öfteren vor, dass man das erste Drittel einer Mission im X-Wing sitzt, diesen dann auf dem Boden abstellt und zu Fuß weiterballert. Diese Passagen sind im *Rogue Squadron*-Universum völlig neues Terrain, wurden von den Entwicklern aber sehr gut in Szene gesetzt.

IN DER LUFT UND ZU FUSS

Die Figuren – je nach Level steuert man entweder Luke oder Han Solo – lassen sich sehr gut durch die verschiedensten Umgebungen dirigieren. Grundsätzlich gilt auch



NICHT LOSLASSEN Bloß nicht nach unten sehen. Die Zähne machen mir ja gar nicht so viel aus, aber dieser Mundgeruch.

VERFOLGER Hat sich ein feindlicher Jäger hinter euch platziert, lassen sie sich wesentlich schwerer wieder abschütteln.

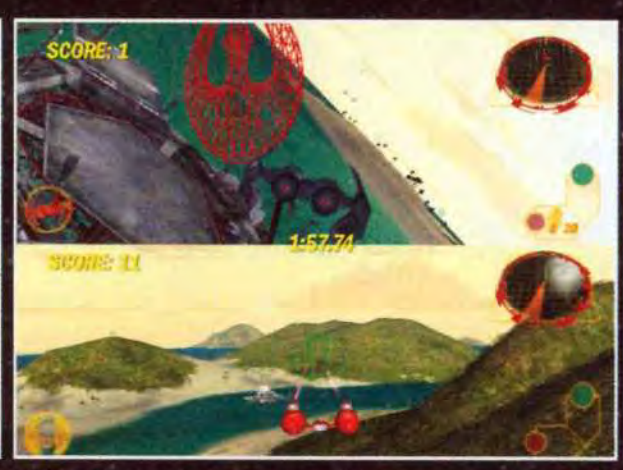
INFO ZWEISPIELER-VS-MODUS

Luftkampf unter Freunden

Neben dem sehnlich erwarteten kooperativen Zweispieler-Modus hat *Rebel Strike* auch noch einiges mehr für spannende Kämpfe gegeneinander zu bieten. Wir stellen euch im Folgenden den VS-Modus ausführlicher vor.

Das Auswahl-Menü bietet euch vier Spielvarianten. Habt ihr euch entschieden, könnt ihr die Kampfbedingungen festlegen. Time Limit, Target Score, Number of Lives, Wingmen, Power-ups oder Additional AI Attackers können aktiviert werden oder nicht. Danach entscheidet ihr euch für eines von insgesamt 14 Raumschiffen, deren Ausstattung ebenfalls beeinflusst werden kann. Wollt ihr eine R2-Einheit, einen Schild oder vielleicht einen Zielcomputer im Kampf einsetzen, dann aktiviert sie einfach. Beim Dogfight könnt ihr euch in sechs Levels bis zu einem Abschusslimit beharken. Sind nur die eigenen Schiffe unterwegs, kommt man sich recht verloren vor und sucht ewig, bis man den anderen findet. Zum Glück kann man zusätzliche Schiffe aktivieren, die bei Abschuss aber keine Punkte geben. Im Rampage-Modus kann jeder Spieler seiner Zerstörungswut freien Lauf lassen und alles wegblasen, was sich bewegt. In den acht Levels gibt es aber auch festgelegte Bedingungen. So kann man zum Beispiel einmal nur Punkte machen, wenn man imperiale Jäger oder so viele Asteroiden wie möglich zerstört. Bei Tag & Defend muss jeder Spieler in sechs Levels Basen zunächst zerstören, dann besetzen und verteidigen. Für jede Basis – die Dauer der Besetzung ist maßgebend – und gegnerische Abschüsse gibt es Punkte. Im Race-Modus geht es, wie der Name schon erahnen lässt, darum, als Erster durchs Ziel zu kommen. Die Rennen finden entweder auf Endor, dem Todesstern oder auf Tatooine statt. Natürlich kann man hier ins Renngeschehen mithilfe von Lasersalven eingreifen. Insgesamt machen alle VS-Spielvarianten eine Menge Spaß, nur ist hier die Grafik-Engine stellenweise überfordert. Gerade bei bildschirmfüllenden Explosionen geht die Framerate in die Knie.

MEINE BASIS Vor der Besetzung müssen diese Einrichtungen erst zerstört werden.



BESETZUNG Nach der Zerstörung muss man das Symbol berühren, um die Basis zu besetzen.

DOGFIGHT Nur wenn man seinen menschlichen Gegenspieler abschießt, bekommt man Punkte.

in den Landmissionen, alles umzunieten, was nicht schnell genug „Ich ergebe mich" sagen kann. Besonders hilfreich ist hierbei die gut funktionierende Auto-Aim-Funktion. Zusätzlich dazu müssen aber auch Aufgaben erfüllt werden. Auf dem Eisplaneten Hoth ist Luke nach seinem Absturz unterwegs, um die mächtigen AT-ATs zu Fall zu bringen. Dazu muss man, wenn man direkt unter dem Koloss steht, den C-Stick nach oben drücken, damit sich Luke an einer Leine hochziehen kann. Danach schlitzt er kurz mit dem Laserschwert ein Loch in den Bauch der Maschine und wirft einen thermalen Detonator als Willkommensgruß in den Innenraum. Sofort kann man bestaunen, wie diese imperiale Höllenmaschine mit viel Getöse auf die Schnee- und Eisoberfläche knallt. Auf Geonisis besteht die primäre Aufgabe darin, R2D2 zu eskortieren. Keine leichte Sache, da man es mit Horden von imperialen Truppen und Robotern – bekannt aus *Episode I* – zu tun bekommt.

KLEINE LEIHGABE

Ab und an steht ein feindliches Geschütz herum, das man sehr gut dazu verwenden kann, eine Schneise durch die heranna-henden Feindhorden zu schlagen. Leider erschwert in diesen Bereichen ab und an die etwas ungünstige Kameraeinstellung die Übersicht. Wer sich nicht nur auf Lasersalven verlassen möchte, kann dem Gegner auch eine Granate zuwerfen und dann beobachten, wie die feindlichen Soldaten das Fliegen lernen. Zur Freude aller Fans gibt es auch noch andere Gerätschaften, die sich auf dem Boden benutzen lassen. Han Solo zum Beispiel schnappt sich auf Endor einen AT-ST.

DUNKLER WALD Mit R2D2 im Schlepptau hat man hier etwas Probleme. Aber da muss man halt durch.

NIMM DIES Bei der Eskortierung von Wissenschaftlern stellen sich euch viele Soldaten in den Weg.

DAS WAR ENG Tja, das hat man davon, wenn man seinen eigenen Todesstern nicht auswendig kennt.

ARBEITSTEILUNG Nach guter Absprache nimmt Spieler 1 den Zerstörer aufs Korn und Spieler 2 die Tie-Fighter.

Steuern lassen sich diese Blechhaufen genau wie die Raumschiffe, wobei die Cockpitansicht wenig übersichtlich ist. Auch wenn die Bildwiederholungsrate in diesem Level ziemlich instabil ist, beeindrucken die vielen Soldaten und Ewoks, die auf dem Boden umherwuseln. Besonders witzig ist die Möglichkeit, den pelzigen Kameraden Befehle zu geben. Entweder lassen sie Baumstämme einen Hügel hinunterrollen oder feuern Katapulte ab.

ENDLICH NICHT MEHR ALLEIN

Das, worauf sich aber mit ziemlicher Sicherheit alle *Star Wars*-Fans am meisten gefreut haben, ist der kooperative Zweispieler-Modus von *Rebel Strike*. Den Entwicklern ist diesbezüglich doch tatsächlich das geniale Kunststück gelungen, den kompletten Vorgänger mit auf den Datenträger zu packen. Im Splitscreen geht man dabei zu zweit auf die Jagd nach Tie-Fightern und dergleichen. Der Schwierigkeitsgrad und das Gegneraufkommen wurden dabei entsprechend angepasst. Eine gute Absprache untereinander ist allerdings Pflicht, sonst endet die Mission mit einem Fehlschlag. In den freispielbaren Zusatzmissionen nehmen zum Beispiel auch mal beide Spieler an den Geschützen des rasenden Falken Platz und ballern aus allen Rohren. Entgegen allen Erwartungen ist sogar eine GBA-Unterstützung integriert. Im Zweispieler-VS-Modus kann der Spieler seinen Flügelmännern Befehle erteilen, ohne dass es der Gegner mitkriegt. Ganz nett, dass dieses Feature mit dabei ist, aber ehrlich gesagt hätte man darauf auch verzichten können. In technischer Hinsicht ist der Mehrspieler-Modus auf jeden Fall das Eindrucksvollste, was *Rebel Strike* zu bieten hat. Auch wenn die Framerate in manchen Bereichen doch merklich in die Knie geht, bleibt das Geschehen stets spielbar.

ZOCKEN OHNE ENDE DANK MEDAILLEN

Neben dem kooperativen Rogue Leader hat Factor 5 noch vier VS-Spielmodi draufgepackt (siehe Extrakasten). Genau wie der Vorgänger auch schon, bietet *Rebel Strike* eine hohe Langzeitmotivation. Das altbewährte Medaillen-System ist mit von der Partie und treibt einen zu immer besseren Leistungen in den einzelnen Levels an. Immerhin wollen sieben Bonusmissionen und das Original-Arcade-Star-Wars-Spiel aus dem Jahre 1982 freigespielt werden. Ebenfalls unverändert ist der harsch zunehmende Schwierigkeitsgrad des Spiels. Taktisches Vorgehen ist nach wie vor wichtig, damit man erfolgreich bis zum Ende durchhält. Aufgrund der identischen Steuerung und des unveränderten Spielprinzips dieses Action-Knallers dürften alle diejenigen, die mit dem Vorgänger schon nichts anfangen konnten, auch mit *Star Wars Rogue Squadron III: Rebel Strike* ihre Probleme haben. Für alle Fans von *Rogue Leader* kann aber eine klare Kaufempfehlung ausgesprochen werden.

UDO CRNJAK

GELEITSCHUTZ Hier muss man für den blechernen Kameraden den Weg freimachen.

CLOSE-UP Die Soldaten auf den Speederbikes wurden ihren Film-Vorbildern sehr gut nachempfunden.

Mehr geht nun wirklich nicht mehr!

Wir zeigen euch, was sich im Vergleich zu *Star Wars Rogue Squadron II: Rogue Leader* getan hat und nehmen auch noch *Star Wars: The Clone Wars* mit unter die Lupe.

ROUGE SQUADRON III

PRÄSENTATION ★★★★★

Allgemein: Einfach atemberaubend. Optisch und akustisch ein absoluter Hochgenuss. Die Menüführung ist jener des Vorgängers sehr ähnlich, wodurch man sich sehr schnell zurechtfindet. Besonders toll sind die Original-Filmsequenzen aus *Episode V*. Der ständige Funkkontakt zu seinen Kollegen lässt richtig gutes *Star Wars*-Feeling aufkommen.

FEATURES ★★★★★

Missionen: Im Singleplayer-Modus muss der Spieler Insgesamt 20 Levels bestehen – davon ein Trainingslevel und acht Bonuslevels. Im Kooperations-Modus ist das komplette *Rogue Leader* mit allen 17 Levels vorhanden. Der VS-Modus bietet in vier Spielarten insgesamt 23 Levels.
Charaktere: Wedge, Han Solo und Luke Skywalker können gesteuert werden. In den Bonusmissionen wartet außerdem eine Überraschung auf euch.
Vehikel: Knapp 20 Fahrzeuge können gesteuert werden. Darunter ein AT-ST, der X-Wing, der Rasende Falke, Slave 1 oder ein TaunTaun.
Steuerung: Die Raumschiffe lassen sich unverändert gut steuern. Das Dirigieren der Figuren in den Boden-Missionen ist ebenfalls sehr gut gelungen. Hilfreich hierbei ist die automatische Zielerfassung.
Mehrspieler-Modus: Endlich ist ein Zweispieler-Modus dabei. Vier VS-Modi und das komplette *Rogue Leader* im Coop-Modus lassen keine Wünsche offen. Vorbildlich.
Langzeitmotivation: Das Medaillen-System wurde aus dem Vorgänger übernommen, wodurch ein sehr hoher Wiederspielwert des Titels garantiert ist.

TECHNIK ★★★★★

Grafik: Einfach unglaublich, was die Jungs von Factor 5 noch alles aus dem GC rausgeholt haben. Bump Mapping, detaillierte Raumschiffe, riesige Levels und Effekte am laufenden Band machen das Spiel erneut zur absoluten Grafik-Referenz.
Sound: Original-Musikstücke und die guten Synchronsprecher lassen authentisches *Star Wars*-Feeling aufkommen. Dolby Pro Logic II wird unterstützt.

GESAMTWERTUNG
★★★★★

ROGUE SQUADRON II

PRÄSENTATION ★★★★★

Allgemein: Als das Spiel vor über einem Jahr bei uns erschien, waren viele von der technischen Brillanz des Titels völlig baff. Optisch konnte der Titel überall Bestnoten einheimsen. Die Menüführung wurde einfach und übersichtlich gehalten. Damals schon sorgten der rege Funkkontakt mit den Kollegen und die gute Musik für tolles *Star Wars*-Feeling.

FEATURES ★★★★½

Missionen: Der Vorgänger bietet leider nur einen Einspieler-Modus mit insgesamt 17 Levels – darunter einen Trainingslevel und fünf Bonusmissionen. Durch den kooperativen Zweispieler-Modus von *Rebel Strike* ist *Rogue Leader*, was die Levelanzahl angeht, deutlich unterlegen.
Charaktere: Luke Skywalker, Wedge und Han Solo geben sich die Ehre und treten dem Imperium genau dahin, wo es so richtig wehtut.
Vehikel: Mit über zehn Raumschiffen wie dem A-Wing, dem Snowspeeder, dem Tie-Fighter ähnlich bestückt wie *Rebel Strike*. Nur zahlenmäßig unterlegen.
Steuerung: Die Bedienung der Raumschiffe wurde sehr gut umgesetzt und konnte sehr schnell erlernt werden. Bei wilden Flugmanövern hat sich das Schiff automatisch am Horizont ausgerichtet.
Mehrspieler-Modus: Hierauf haben die Entwickler leider verzichtet. Viele Spieler sahen das als das größte Manko – sonst gab es ja fast keine.
Langzeitmotivation: Das Medaillen-System sorgte dafür, dass man wochenlang beschäftigt war, bis man alle versteckten Raumschiffe und Missionen ergattert hat.

TECHNIK ★★★★★

Grafik: Vor über einem Jahr – und auch heute noch – bot das Spiel absolut umwerfende Polygon-Action auf dem Bildschirm. Tolle Lichteffekte, Unmassen an bewegten Objekten und überaus detaillierte Raumschiffe waren einfach traumhaft anzuschauen.
Sound: *Star Wars*-typische Musikstücke zusammen mit absolut authentischen Soundeffekten ließen eine tolle Atmosphäre aufkommen. Dolby Pro Logic II wird unterstützt..

GESAMTWERTUNG
★★★★★½

STAR WARS: THE CLONE WARS

PRÄSENTATION ★★★½

Allgemein: Wie Fabian bereits in seinem Test beschrieben hat, kann man *The Clone Wars* als ein *Rogue Leader* auf dem Boden bezeichnen. Dadurch leidet etwas die Abwechslung in den actiongeladenen Levels, auch wenn man gelegentlich sein Vehikel verlässt und zu Fuß mit Waffe oder Lichtschwert die imperialen Gegner erledigt.

FEATURES ★★★★

Missionen: In insgesamt 16 Einspieler-Levels müssen zahlreiche Nebenmissionen erfüllt werden. Durch den Mehrspieler-Modus, in dem in vier Spielvarianten insgesamt 17 Levels vorhanden sind, kann sich der Umfang zusammen mit der Einspieler-Variante schon sehen lassen.
Charaktere: Hier kann die Auswahl aus mehr als drei Charakteren, wie zum Beispiel Anakin Skywalker oder Obi-Wan Kenobi, getroffen werden.
Vehikel: Es stehen mehr als acht Fahrzeuge zur Verfügung. Darunter befindet sich zum Beispiel das Speederbike, ein Republic Fighter Tank, ein AT-XT oder sogar ein Maru.
Steuerung: Sehr actionbetont. Die Gefährte lassen sich im Ego-Shooter-Stil unkompliziert und recht intuitiv steuern. Auch die Missionen, die zu Fuß erledigt werden müssen, lassen sich ganz ordentlich meistern.
Mehrspieler-Modus: Es können sich bis zu vier Spieler gleichzeitig in vier Spielmodi (Duel, Control Zone, Conquest und Jedi Academy) und insgesamt 17 Levels beharken.
Langzeitmotivation: Im Vergleich zu den anderen beiden Titeln eher gemäßigt. Das freispielbare Material hätte durchaus umfangreicher sein können.

TECHNIK ★★★½

Grafik: Bei weitem nicht so pompös wie bei den beiden Factor-5-Kollegen. Die Planetenoberflächen und Fahrzeugmodelle sehen zwar ganz nett aus, aber die Klasse von *Rogue Leader* oder *Rebel Strike* wird in keinster Weise erreicht.
Sound: In einem *Star Wars*-Spiel kann die Musik nicht schlecht sein. Authentische Musikstücke und Soundeffekte sind einfach genial. Dolby Pro Logic II wir unterstützt.

GESAMTWERTUNG
★★★½

MEIN FAZIT SUPER

Udo Crnjak
glaubt zu träumen.

Als ich das Spiel in den Würfel reingeworfen habe, traute ich meinen Augen kaum. Was für eine Hammer-Grafik. *Rebel Strike* sieht einfach unglaublich geil aus. Am Spielprinzip hat sich nichts geändert. Aber das ist mir ehrlich gesagt egal. Auch die neuen Boden-Missionen sind richtig gut geworden und machen einen Heidenspaß. Ungeschlagen jedoch ist der heiß ersehnte Kooperations-Modus. Bravo Factor 5, ihr habt's einfach drauf. Ein Pflichtkauf.

MEIN FAZIT SUPER

Fabian Sluga
sitzt im Rasenden Falken.

Was Factor 5 hier aus dem GameCube gequetscht hat, ist schlichtweg Wahnsinn. So eine Grafik und so viel Bildschirm-Action gab es noch nie. Mir persönlich hat es besonders der geniale kooperative Zweispieler-Modus angetan, der zwar des Öfteren mal in die Knie geht, aber stets spielbar bleibt. Ob man nun gut findet, dass sich am eigentlichen Spielprinzip so wenig getan hat, muss jeder für sich selbst entscheiden.

IMPORT-TEST
REBEL STRIKE

Genre:	Action
Hersteller:	Activision
Entwickler:	Factor 5
Speichern:	5+ Blöcke
Video:	4:3, 16:9
Audio:	Dolby Pro Logic II

Internet: **www.lucasarts.com**

Spieler **1-2**	Sprache **Englisch**
Europa-Termin **6. November**	Störfaktor Sprache **Gering**

- ⊕ **Phänomenale Grafik**
- ⊕ **Orginal-Filmsequenzen**
- ⊕ **Kooperations-Modus**
- ⊖ **Unverändertes Spielprinzip**

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
93%	90%	90%	**91%**

IMPORT USA

„Ein optisches Meisterwerk! Spielerisch altbacken, aber endlich mit Zweispieler-Modus."

Tales of Symphonia

Japans **drittgrößte RPG-Serie** erobert den GameCube!

Nach *Final Fantasy: Crystal Chronicles* hat ein weiteres Rollenspiel den japanischen Markt erobert: *Tales of Symphonia*. Mit Namcos exklusivem GameCube-Titel ist nun auch Japans drittpopulärste Rollenspielserie auf Nintendos Flaggschiff-Konsole erhältlich. Und bereits kurz nach der Veröffentlichung wird klar: Der Titel ist ein voller Erfolg! Denn schon nach wenigen Wochen konnte sich das Spiel in Japan über 250.000 Mal verkaufen und den GameCube zwischenzeitlich sogar über die Verkaufszahlen der PS2 hieven. In den USA soll *Tales of Symphonia* im Frühjahr 2004 erscheinen. Ob und wann europäische Zocker in den Genuss des Rollenspiels kommen, steht derzeit in den Sternen.

IN EINER FERNEN WELT

Tales of Symphonia spielt in Sylvarant, einer Welt am Rande des Abgrunds. Vor über 4.000 Jahren wurde in den alten Kriegen ein teuflischer Dämon namens Dizaian verbannt. Für immer, hieß es. In den darauf folgenden Jahrhunderten herrschte Frieden im Land und die Menschen vergaßen Dizaian. Doch nichtsdestotrotz, Dizaian lebte. Und aus einem Riss im magischen Siegel konnte sich der Dämon langsam, aber sicher mit neuer Lebensenergie versorgen.
Neben Sylvarant gibt es noch die Parallelwelt Teseal. Sylvarant und Teseal sind miteinander verbunden. Wenn die eine Welt aufblüht, liegt die andere Welt im Sterben. Momentan geht Sylvarant mal wieder vor die Hunde. Falls allerdings ein Erbe der Mana-Blutlinie zum Engel wird, kann Sylvarant gerettet werden. Sich seiner schweren Verantwortung bewusst, macht sich Collet auf, ihre Bestimmung zu erfüllen und startet mit ihren beiden Freunden Lloyd und Genius in ein atemberaubendes Abenteuer. Aber was passiert mit Teseal, wenn Sylvana gerettet ist? Und wird Dizaian zurückkehren?

DAS KAMPFSYSTEM

Ihr steuert im Spiel hauptsächlich den 17-jährigen Kämpfer Lloyd. Im Spielverlauf stoßen auch weitere Mitglieder zu eurer Party dazu – wie Magier, Priester oder Kämpfer –, darunter natürlich auch Collet und Genius. Ihr bewegt euch auf einer Oberwelt und besucht zahlreiche Orte. Auf der Oberwelt tummeln sich auch viele Monster, die euch schnell mal in einen Kampf verwickeln. Das Bildschirmgeschehen schaltet dann in eine dreidimensionale Arena um. Das

TRAGISCH Einige Bewohner von Sylvarant werden als Sklaven gehalten.

NETT Nach jedem Kampf erhaltet ihr Erfahrungspunkte und eine Statistik. Auch Gegenstände und Geld wandern in euren Besitz.

INFO KOSUKE FUJISHIMA

Der Comic-Meister

Für das Charakterdesign sowie die Zwischensequenzen in *Tales of Symphonia* zeichnet ein wahrer Meister verantwortlich.

Kenner japanischer Comics und Zeichentrickfilme werden Kosuke Fujishima kennen. So zeichnete der am 7. Juli 1964 geborene Comic-Meister die in Japan unglaublich populären *Oh my Goddess*-Comics. Bereits einige Jahre zuvor gelang ihm der große Druchbruch mit *You're under Arrest!*. Fujishima ist jedoch nicht nur als Zeichner von Manga-Serien gefragt, sondern auch als Charakterdesigner. Hier war er bereits für *Sakura Wars* (Sega Saturn) sowie *Tales of Phantasia* (PSone) verantwortlich.

Kampfsystem von *Tales of Symphonia* ist etwas anders als bei gewöhnlichen Rollenspielen. Denn ihr habt hier stets die volle Kontrolle über euren Charakter und müsst nicht wie bei einem rundenbasierten Rollenspiel abwarten, bis alle Charaktere ihre Züge ausgeführt haben. Hier könnt ihr die Feinde direkt attackieren, Magie einsetzen oder Gegenstände benutzen. Auf Knopfdruck unterbrecht ihr das Kampfgeschehen und ruft ein Menü auf. Hier bestimmt ihr, welchen Gegner ihr angreift und welche Zaubersprüche oder Gegenstände aus dem Inventar ihr einsetzt. Eure Party-Mitglieder werden derweil vom Computer gesteuert und führen selbstständige Angriffe durch oder heilen euch sogar mal. Über das Menü bestimmt ihr allerdings auch die Aktionen eurer Party-Mitglieder. Auf Wunsch lasst ihr eure Charaktere auch komplett vom Computer steuern und greift nur gelegentlich korrigierend ein.

MÄRCHENHAFTE TECHNIK?

Vom technischen Standpunkt aus gesehen ist *Tales of Symphonia* gut gelungen, wenn auch nicht überragend. Die Charaktere sind in Cel Shading gehalten und unterstreichen so den Anime-Charakter des Spiels. Die grafische Gestaltung der verschiedenen Schauplätze im Spiel – wie z. B. Dörfer, Wälder, Burgen – ist sehr fantasievoll und gut dargestellt, mehr aber auch nicht. Gleiches gilt für die Darstellung der Zaubersprüche. Die Oberwelt ist meist ziemlich kahl und treibt den GameCube nicht gerade an die Leistungsgrenzen. Soundtechnisch wird euch viel Sprachausgabe geboten. So werden sämtliche Dialoge im Spiel zwar weiterhin als Textnachrichten dargestellt, die wichtigen Gespräche sowie die Zwischensequenzen werden aber sogar gesprochen. Daran sollte sich Nintendo für die *Zelda*-Serie ein Beispiel nehmen! Die verschiedenen Musikstücke sind gut gelungen und passen sich der jeweiligen Bildschirmsituation an. Mit *Tales of Symphonia* ist Namco jedenfalls ein erstklassiges Rollenspiel mit einer fesselnden Geschichte geglückt. Einzig die technische Darstellung der Welt lässt etwas zu wünschen übrig.

FABIAN SLUGA

ANIME Das tolle Intro stammt von Kosike Fujishima.

HEISS Die Darstellung des Feuers ist gut gelungen!

UNSENSIBEL In der Waldhütte seid ihr in einen kleinen Streit verwickelt.

PRAKTISCH Euren Fortschritt kann an bestimmten Punkten gespeichert werden. (links)

3D-WELT Die Oberwelt ist weniger gelungen und teilweise sehr karg. (rechts)

DETAIL-CHECK TALES OF SYMPHONIA

Wer ist der Meister aller Klassen?

Erfahrt hier, wie sich *Tales of Symphonia* gegen das bislang beste hierzulande erhältliche Rollenspiel auf dem GameCube durchsetzen kann. Außerdem sagen wir euch, worin die Unterschiede zu Baldur's Gate: Dark Alliance bestehen.

TALES OF SYMPHONIA

FEATURES ★★★★★

Ausrichtung: Rollenspiel

GameCube-exklusiv: Ja. *Tales of Symphonia* gibt es nur auf Nintendos Konsole.

Story: Lloyd, Genius und Collet versuchen die Welt zu retten und einen teuflischen Dämon im Zaum zu halten. Spannend erzählt mit hübschen Zwischensequenzen.

Waffen: Von Schwertern bis hin zu Äxten und Artefakten kann man in den Dörfern jede Menge rollenspieltypisches Zubehör kaufen.

Mehrspieler-Modus: Menschliche Spieler können die Steuerung über Party-Mitglieder im Kampf übernehmen.

Kampfsystem: Echtzeit, auf Wunsch rundenbasiert. Kamera schaltet während der Kämpfe in eine Arena um. Party-Mitglieder werden von der CPU gesteuert. Auf Wunsch komplette Steuerung vom Computer.

Umfang: Riesig, *Tales of Symphonia* wird auf zwei GameDiscs ausgeliefert.

Schwierigkeitsgrad: Normal, es hängt viel davon ab, viele Erfahrungspunkte zu sammeln und im Kampf den richtigen Gegner mit der richtigen Waffe anzugreifen.

Atmosphäre: Die gute Musik, die vielen Dialoge, die netten Zwischensequenzen und die Story lassen Endzeitstimmung aufkommen.

Steuerung: Einfach und intuitiv. Hier hat *Tales of Symphonia* keine Probleme.

GBA-Unterstützung: Nicht vorhanden. Allerdings gibt es ein seperates Tales-of-Abenteuer für den GBA, das aber nicht an die tolle Qualität des GameCube-Pendants heranreichen kann. Bislang nur in Japan erhältlich.

TECHNIK ★★★★½

Grafik: Cel-Shading-Charaktere unterstützen den Anime-Einfluss. Karge Außenlandschaften, hübsche Schauplätze. Aber man merkt dem Titel an, dass er lange in Entwicklung war. Die Grafik ist nicht immer zeitgemäß.

Sound: Schön dynamisch mit teils zauberhaften Melodien. Unterstreicht gut die jeweilige Atmosphäre. Sprachausgabe bei wichtigen Dialogen und in Zwischensequenzen.

Ladezeiten: Klasse, es gibt keine Ladezeiten.

Fazit: Geniales Rollenspiel mit riesigem Umfang. Nur technisch nicht ganz aktuell.

GESAMTWERTUNG ★★★★½

SKIES OF ARCADIA LEGENDS

FEATURES ★★★★½

Ausrichtung: Rollenspiel

GameCube-exklusiv: Nein, leicht verbessertes Dreamcast-Original.

Story: Vyse und Gefolgsleute befreien ein mysteriöses Mädchen und machen sich das valuanische Imperium zum Feind. Sehr packend und toll erzählt!

Waffen: Über 70 Waffen, die man darüber hinaus noch mit magischen Attributen deutlich beeinflussen kann.

Mehrspieler-Modus: Leider gibt es bei Segas *Skies of Arcadia Legends* keinen Mehrspieler-Modus.

Kampfsystem: Komplett rundenbasiert. Nacheinander werden Aktionen und Angriffe ausgeführt. Rollenspieltypisch wechselt die Kamera in eine eigene Arena. Echtzeitkämpfe wie bei *Tales of Symphonia* gibt es nicht.

Umfang: Groß, ein herausforderndes Abenteuer mit viel Langzeitspielspaß!

Schwierigkeitsgrad: Normal, aber auch hier erleichtert man sich das Leben, indem man seine Fähigkeiten steigert und die richtigen Feinde mit der richtigen Waffe angreift.

Atmosphäre: Ein Anime-Film zum Mitspielen. Die tolle Story sorgt auch hier für echte Endzeitstimmung!

Steuerung: Unkompliziert und man kommt schnell rein.

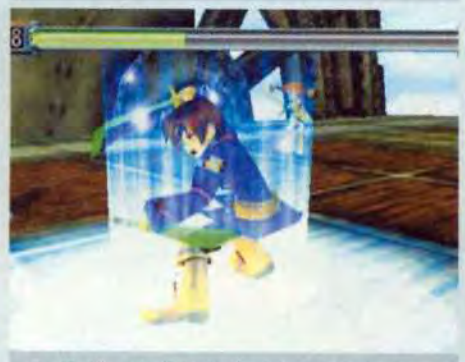
GBA-Unterstützung: Nicht vorhanden. Als man die Entwicklung zu *Skies of Arcadia Legends* begann, machte man sich noch keine Gedanken über eine mögliche Unterstützung von Nintendos Handheld.

TECHNIK ★★★½

Grafik: Keine Cel-Shading-Grafik wie bei *Zelda* oder *Tales of Symphonia*. Wenig Polygone und schwammige Texturen zeugen deutlich davon, dass der Titel nur eine Dreamcast-Konvertierung ist. Damals aber toll!

Sound: Toll orchestriertes Menü! Ansonsten solide, dynamische Musikstücke. Ordentliche Soundeffekte, aber keine Surround-Unterstützung. Keine Sprachausgabe.

Ladezeiten: Nicht vorhanden.



Fazit: Story hui, Technik pfui. Trotzdem ein tolles Rollenspiel für den GameCube!

GESAMTWERTUNG ★★★★½

BALDUR'S GATE

FEATURES ★★★★½

Ausrichtung: Rollenspiel

GameCube-exklusiv: Nein, das Spiel gibt es auch auf PlayStation 2 und Xbox.

Story: Mehr oder weniger durch Zufall, kommt der Held des Spiels einer dunklen Verschwörung auf die Spur. Schöne Geschichte die sich immer weiter zuspitzt.

Waffen: Streitäxte, Pfeile, Bögen, Schwerter und weiteres Zubehör sowie unzählige Zaubersprüche erfreuen das Rollenspieler-Herz.

Mehrspieler-Modus: Ja, ein weiterer Kumpel kann im Kooperations-Modus das Abenteuer mit euch bestreiten.

Kampfsystem: Komplett in Echtzeit. Baldur's Gate ist ein klassisches Hack&Slay-Spiel, bei dem ihr eine Waffe auswählt und euch durch die Monster-Horden kämpft. Das Geschehen stoppt natürlich, wenn ihr ins Menü wechselt.

Umfang: Nicht so groß wie Tales of Symphonia, dennoch ein langes Abenteuer!

Schwierigkeitsgrad: Normal. Kommt ihr ins Stocken, könnt ihr eure Charaktere bei den zahlreichen Kämpfen gut aufrüsten und Erfahrungspunkte sammeln

Atmosphäre: Sehr düster. Die dunklen Katakomben und vielen Monster lassen echtes Fantasy-Feeling aufkommen.

Steuerung: Intuitiv, da der Controller intelligent belegt wurde.

GBA-Unterstützung: Nein, Baldur's Gate: Dark Alliance bietet leider keine Linkmöglichkeit zum GBA. Dabei hätte man durchaus eine Unterstützung wie bei Zelda: The Wind Waker einbauen können.

TECHNIK ★★★★½

Grafik: Sehr hübsche Optik mit tollen Wasser- und Zaubereffekten. Leider waren die Entwickler nicht in der Lage, den GameCube richtig auszunutzen. Baldur's Gate: Dark Alliance ruckelt teilweise sehr stark.

Sound: Sehr atmosphärische Musikstück, die passend das Bildschirmgeschehen untermalen. Darüber hinaus bietet das Spiel viel Sprachausgabe!

Ladezeiten: Gering, nicht weiter störend.

Fazit: Tolles Rollenspiel, das vor allem an einer schwachen Technik krankt.

GESAMTWERTUNG ★★★★½

MEIN FAZIT SUPER

Fabian Sluga ist unterwegs in Sylvarant.

Wer Rollenspiele mag, wird von *Tales of Symphonia* sofort gefangen genommen. Die fesselnde Geschichte, das geniale Kampfsystem und vor allem der gigantische Umfang fesseln für Wochen an den Controller. Die Anime-Charaktere mit ihren großen Köpfen und Kulleraugen sowie das fantastisch aussehende Anime-Intro können den japanischen Ursprung jedoch nicht verbergen. Hier merkt man, dass ein Anime-Fachmann wie Kosuke Fujishima am Werk war. Was mich aber weniger begeistert hat, ist die nicht durchweg hübsche Grafik. Gerade die Oberwelt sieht sehr karg und somit eher zum Wegschauen aus. Da kann der GameCube deutlich mehr, wie vor einem Monat bereits *Final Fantasy: Crystal Chronicles* bewies. Auch der Sound mit seinen atmosphärischen Melodien weiß zu gefallen, wenn auch die Soundeffekte besser sein könnten. Nichtsdestotrotz ist *Tales of Symphonia* ein fantastisches Rollenspiel. Insbesondere das der *Tales*-Serie eigene Kampfsystem mit der Mischung aus Echtzeitkämpfen und rundenbasierten Elementen kann begeistern. Lasset uns hoffen, dass der Titel seinen Weg auch nach Europa findet!

IMPORT-TEST
TALES OF SYMPHONIA

Genre:	Rollenspiel
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Namco
Speichern:	3 Blöcke
Video:	4:3
Audio:	Stereo

Internet: **www.namco.co.jp**

Spieler **1**	Sprache **Japanisch**
Termin **Nicht bekannt**	Störfaktor Sprache **Hoch**

- ⊕ **Geniales Kampfsystem**
- ⊕ **Gigantischer Umfang**
- ⊕ **Toller Anime-Charme**
- ⊖ **Technisch nicht ganz aktuell**

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
76%	83%	–%	**89%**

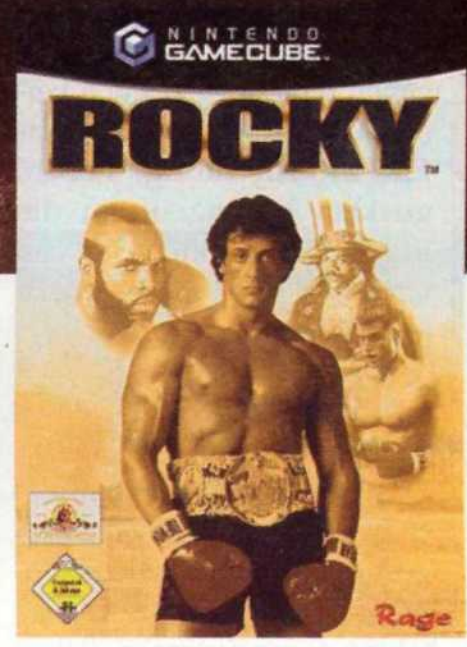
IMPORT JAPAN

„**Zauberhaftes Rollenspiel** mit gigantischem Umfang. Hoffentlich kommt der Titel irgendwann nach Europa!"

ABO-ANGEBOT ANZEIGE

Das haut rein!

Holt euch jetzt N-ZONE für 1/2 Jahr im Abo und dazu
das kultige Boxspiel Rocky für nur € 20,-!



Entwicklerschmiede Rage gelang es, anspruchsvolle Boxkämpfe und pure Unterhaltung unter einen Hut zu bringen. Schlüpft in die Haut von Rocky Balboa, Ivan Drago oder Clubber Lang. 20 Charaktere und 14 Arenen warten in dieser gelungenen Mischung aus Beat 'em Up und Boxspiel auf euch. Das Spiel weiß durch eine gelungene Grafik zu beeindrucken und die originalen, fetzigen Musikstücke lassen ehrgeiziges Kampffieber ausbrechen. Durch die einfache Steuerung ist der Titel nicht nur für Boxexperten, sondern auch für Einsteiger sehr gut geeignet. Um diesen arcadelastigen Prügelspaß werden euch nicht nur *Rocky*-Fans beneiden!

Bequemer und schneller online abonnieren:

abo.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiterer COMPUTEC-Magazine.

N-ZONE

Coupon ausfüllen, auf eine Postkarte kleben und ab damit an:
N-ZONE, Computec Abo-Service, Postfach 11 29, 23612 Stockelsdorf.
Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif.

☒ Ja, ich möchte das **N-ZONE-Halbjahres-Abo** (= sechs Ausgaben) und dazu das **GameCube-Spiel Rocky** (Art.-Nr. 002318) für nur € 20,-! In Österreich und im übrigen Ausland beträgt der Abopreis € 25,-.

Das Heft geht an *(Bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*:

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nummer/E-Mail *(Für weitere Informationen)*

Das Abo gilt für mindestens 1/2 Jahr (sechs Ausgaben) und verlängert sich automatisch um zwölf Ausgaben, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für N-ZONE. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankeinzug *(nur in Deutschland und Österreich möglich)*

Kreditinstitut: _____

Konto-Nr. | | | | | | | | | | |

BLZ | | | | | | | | |

☐ Gegen Barzahlung – bitte keine Münzen oder Briefmarken!
(den Abobetrag füge ich dieser Bestellung bei)

COMPUTEC MEDIA AG, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth; Vorstandsvorsitzender: Christian Geltenpoth

NZ HJ 01

HARDWARE

Inspire G380

SOUND Das Boxensystem aus der Zukunft?

Boxensysteme für den Fernseher bieten in der Regel ordentlichen Surround-Sound, kosten aber auch dementsprechend. Konsolenspieler, die sich mit dem quäkigen Klang aus dem Fernseher nicht zufrieden geben wollen, aber auch keine 500 Euro für ein High-End-System übrig haben, guckten bislang oft in die Röhre. Das Inspire G380 von Creative will diese Lücke jetzt füllen.

2.1: STEREO MIT SUBWOOFER

Das Lautsprechersystem besteht aus zwei ungewöhnlich gestalteten Satelliten-Boxen, die für einen ganz akzeptablen Sound sorgen. Über ihren analogen Soundeingang lassen sich vom Discman über den PC bis hin zu jeder aktuellen Spielekonsole alle Geräte anschließen. Praktischerweise liegen eventuell benötigte Kabel und Adapter gleich bei. Die Satelliten und die handliche Kabelfernbedienung werden an den Subwoofer angeschlossen. Etwas unpraktisch sind der dort angebrachte Bassregler und der Netzschalter. Wer den Bass nachjustieren oder das System abschalten möchte, muss den Basskasten bedienen. Ein separater Bassregler und ein Netzschalter an der Fernbedienung wären praktischer.

DER PRAXISTEST

Den Klangtest haben wir im schallisolierten DVD-Studio unseres Schwestermagazins *XBOX-ZONE* durchgeführt. Zum Einsatz kamen dabei diverse Audio-CDs sowie die Spiele *Halo* und *Metal Gear Solid 2*. In den Spielen lieferte das Inspire G380 einen ordentlichen Klang, sobald aber sehr basslastige Musik oder Soundeffekte dargestellt werden sollten, klang das G380 nur bis zu einem Viertel der vollen Bassleistung gut. Darüber merkte man, dass der Tieftöner etwas überfordert war. Die Satelliten (jeweils sechs Watt RMS) stellten sich im oberen Frequenzbereich als etwas vorlaut heraus. Zwischen dem Bass des Tieftöners (17 Watt RMS) und den Satelliten wird der mittlere Frequenzbereich etwas vernachlässigt. Fazit: Das Inspire G380 klingt wesentlich besser als die meisten Fernseher-Lautsprecher. Gegen eine echte Heimkino-Anlage kann sich das G380 nicht durchsetzen. Auf der anderen Seite will es das auch nicht, denn der Verkaufspreis liegt mit 49 Euro verdammt niedrig. Empfehlenswert zur TV-Aufwertung. **(bh)**

UMFANGREICH
Der MP3-Player funktioniert auf allen PCs mit USB-Schnittstelle, Windows 95 und besser.

TEST
INSPIRE G380

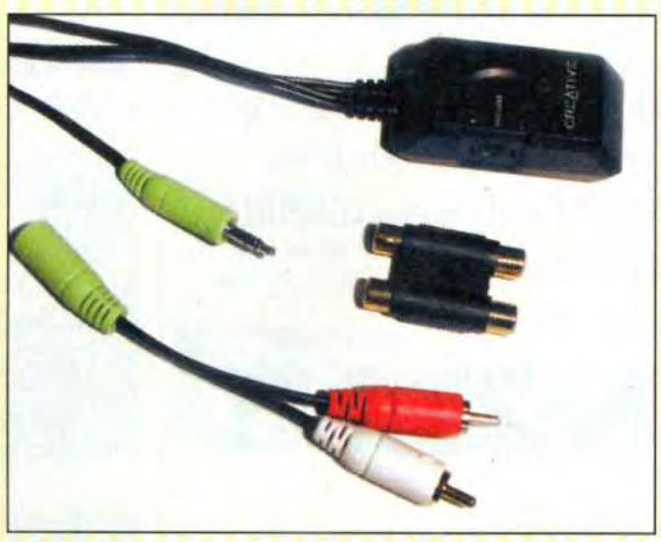
Typ:	Boxensystem
Hersteller:	Creative
Info-Telefon:	00353-143800000
Internet:	de.europe.creative.com
Preis	Preis-Leistung
Ca. € 49,-	Gut

- ⊕ Besserer Klang als bei Fernsehern
- ⊕ Separater Audio- und Video-Eingang
- ⊖ Adapter und Anleitung liegen bei
- ⊖ Nur ein (analoger) Audio-Eingang

GESAMTWERTUNG
OK

ALLES DRAN Am Subwoofer findet ihr den Audio-Eingang, Bassregler und die Boxen-Anschlüsse.

KONISCH Das Design der Boxen ist ungewöhnlich, die Hülle besteht aber aus Plastik.



ADAPTER Für den Anschluss an jede aktuelle Spielekonsole liegen die benötigten Adapter bei.

Joytech Advanced Controller

CONTROLLER **Ein Controller für nur sechs Euro – wer kann bei dem niedrigen Preis widerstehen?**

Beim Design des Advanced Controllers hat sich Joytech sehr stark an das Original von Nintendo gehalten. Die Tasten A, B, X und Y sind ebenso angeordnet, die Schultertasten fast identisch und die zwar größer, aber ebenso griffig. Im Praxistest mit *F1 Career Challenge*, *Crazy Taxi* und *FIFA Football 2003* steuerte sich das Gerät sehr präzise. Auch der gelbfarbene Analogstick und das etwas vergrößerte digitale Steuerkreuz lieferten gute Ergebnisse. Allerdings hat Joytechs Spielhilfe auch ein großes Manko: Die eingebauten Motoren für die Vibrationseffekte sind wesentlich lauter als die des Nintendo-Originals. Zum Glück könnt ihr die Vibrationen über einen Schalter auf dem Controller ausstellen – so erspart ihr euch beim Spielen den nervenden Motorenklang. Die Kabellänge beträgt knapp zwei Meter und ist Standard. Wenn ihr ein längeres Kabel braucht, müsst ihr euch ein Verlängerungskabel kaufen, das fünf bis zehn Euro kostet. Abgesehen davon ist das Gerät ein Preisknüller. **(bh)**

FEIN **Der Advanced Controller ist stark an Nintendos Original angelehnt.**

TEST
ADVANCED CONTROLLER

Typ:	Controller
Hersteller:	Joytech
Info-Telefon:	01805-217316
Internet:	www.joytech.net
Preis	Ca. € 5,-
Preis-Leistung	Sehr gut

- ⊕ Abschaltbare Vibrationseffekte
- ⊕ Sehr günstig
- ⊖ Laute Vibrationsmotoren

GESAMTWERTUNG

OK

AKTUELLES HARDWARE

Bernd Holtmann berichtet.

Bildtelefon-GBA?

Bunt ist das Dasein – und ebenso bunt ist auch das Angebot an Nintendo-Zubehör. In Japan, genauer gesagt aus Kyoto, soll im Dezember ein Modul erscheinen, mit dem ihr den GBA sogar in ein Videotelefon verwandeln könnt. Im Modul selbst befindet sich eine Kamera, ein Kopfhörer mit Mikrofon wird übrigens mitgeliefert. Über einen analogen Telefonanschluss können sich dann zwei Bildtelefon-Game-Boys miteinander verbinden. Das Gerät heißt Campo Advance und wird in Japan für umgerechnet 100 Euro auf den Markt kommen. Eine Version für Breitband-Internetanbindungen ist ebenfalls in Arbeit. Bin gespannt, ob der Campo Advance auch den Weg nach Deutschland findet.

Combo Game Cases

ZUBEHÖR **Plastik-Heimat für alle Game-Boy-Spiele**

Erinnert ihr euch noch an die praktischen, weißlichen Hüllen, die früher jedem Game-Boy-Spiel beilagen? Seit dem Game Boy Advance sparen sich die Spiele-Hersteller diese Dreingabe. Wenn ihr also eure Spiele so sicher wie möglich verstauen wollt, braucht ihr Ersatz. Die sechs Combo Game Cases bergen jeweils zwei GBA-Spiele oder ein größeres Spiel für den Game Boy oder Game Boy Color. Selbst Ersatz-Akkus für den GBA Advance könnt ihr in den Plastikschalen verstauen. Für vier Euro ist das Paket sicherlich eine sehr gute Anschaffung, vor allem wenn man bedenkt, wie viel Geld der Ersatz eines kaputten Spiels kostet. **(bh)**

Praktisch **Eine Hülle für bis zu zwölf GBA-Module.**

TEST
COMBO GAME CASES

Typ:	Zubehör
Hersteller:	Jöllenbeck
Info-Telefon:	01805-125133
Internet:	www.speed-link.com
Preis	Ca. € 4,-
Preis-Leistung	Sehr gut

- ⊕ Stabile Plastikhülle
- ⊕ Für bis zu zwölf GBA-Spiele
- ⊕ Öffnungsmechanismus

GESAMTWERTUNG

SEHR GUT

INFO **HARDWARE-LEXIKON – DAS BESTE ZUBEHÖR**

Artikel	Hersteller	Preis	N-ZONE-Wertung
Controller:			
GameCube Controller	Nintendo	Ca. € 40,-	Super
RF Cube Pad (Funk)	Speed Link	Ca. € 50,-	Sehr gut
Soft Touch Pad	Bigben	Ca. € 15,-	Sehr gut
Analog Controller	Bigben	Ca. € 13,-	Sehr gut
Pro Pad	Vidis	Ca. € 25,-	Sehr gut
Cube Controller (mit Cover-Schalen)	4Gamers	Ca. € 25,-	Sehr gut
Lenkräder			
Force Feedback Wheel	Logitech	Ca. € 80,-	Sehr gut
Booster 9000	Vidis	Ca. € 70,-	Sehr gut
Booster 5000	Vidis	Ca. € 60,-	Sehr gut
Challenge 2 Racing Wheel	Thrustmaster	Ca. € 35,-	Sehr gut
RGB-Kabel			
RGB-Kabel mit Booster	Wolfsoft	Ca. € 25,-	Sehr gut
RGB-Kabel	Vidis	Ca. € 10,-	Sehr gut
RGB-Kabel	Wolfsoft	Ca. € 70,-	Super
Diverses			
Starterpack for Gamers	Madrics	Ca. € 25,-	Sehr gut
Powerboard-Keyboard	Bigben	Ca. € 30,-	Gut
VGA Box Converter	Logic 3	Ca. € 60,-	Gut
Advanced Musicplayer (MP3)	Bigben	Ca. € 60,-	Ok

Artikel	Hersteller	Blöcke	Preis
Memory Cards:			
Memory Card 64 MB	Bigben	1.019 Blöcke	Ca. € 25,-
Memory Card 16 MB	Hama	251 Blöcke	Ca. € 30,-
8 MB Memory Card	Flame	123 Blöcke	Ca. € 30,-

Leserbriefe

Eure Meinung ist gefragt!

Ihr habt Fragen, Anregungen, Kritik oder wollt einfach nur eure Meinung sagen? Wir freuen uns über jeden Brief, der uns erreicht. Aus zeitlichen Gründen können wir leider nicht jeden Brief persönlich beantworten! Schreibt an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion N-ZONE
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
E-Mail: n-zone@computec.de

INFO MEINUNG PER SMS

Auf die Schnelle!

Du hast eine kurze Frage oder willst etwas zu einem Thema sagen? Dann sende uns einfach eine SMS mit max. 160 Zeichen. Die interessantesten Einsendungen drucken wir in der nächsten Ausgabe ab.
Vergiss nicht, deinen Namen und Wohnort am Schluss zu nennen.

Sende deine SMS mit dem Text: „NZ deine Meinung dein Wohnort" (Beispiel: „NZ Warum hat sich Infogrames in Atari umbenannt? Markus Müller Bonn" an die Nummer:

D: 81114; € 0,49*/SMS, Alle Netze! (*VF D2-Anteil € 0,12)
CH: 72444; sfr 0,70/SMS
A: 0900 101010; € 0,60/SMS

Diskussionsrunde

GELUNGENE MISCHUNG Von Mario bis zu Resident Evil: Nintendo bietet alles.

Hi N-ZONE-Leutz!
Ich bin eigentlich rundum zufrieden mit Nintendo! Super Spiele, super Grafik und super Spaß. Die Konkurrenz – PS2 und Xbox – erfüllt diese Bedingungen nur bedingt. Sie bieten zwar viele Spiele, aber nur wenige sind davon wirklich innovativ. Die einzigen Spiele, die mich da z. B. bei der PS2 ansprechen würden, wären *Resident Evil*, *Tomb Raider* und *Final Fantasy*. Außer *Tomb Raider* sind die anderen Spiele auch auf dem Cube vertreten, also was will man da noch mehr? Anders als noch beim N64 bietet Nintendo diesmal eine bunte Spiele-Mischung: vom kunterbunten, aber einmaligen Superhelden Mario bis hin zum gruseligen Survival-Horror *Resident Evil*! Allerdings ist Nintendo leider wegen des fehlenden DVD-Players nicht mehr die günstigste Spielkonsole, aber ich denke mal, dass sich da bald auch was tun wird. Die vielen Konsolen-Spiele-Bundles sind da schon ein guter Anfang. Zum Marketing der Konsole kann ich nur Folgendes sagen: Sony und Microsoft

„Microsoft macht auch nicht mehr Werbung!"

machen auch nicht mehr Werbung für ihre Konsolen im TV! Sicherlich wäre ein bisschen mehr Werbung im TV nicht unbedingt schädlich, aber bisher haben sie noch zu allen wichtigen Nintendo-Toptiteln Werbung gemacht. Sie sollten wie bisher ihr Geld hauptsächlich in die Spielentwicklung stecken. Die nächste Nintendo-Konsole braucht für mich keine Voraussetzungen zu erfüllen. Schließlich ist eine Spielkonsole zum Spielen da und ein DVD-Player zum DVD-Schauen. Ich würde es aber nicht als negativ werten, wenn die neue Konsole diesmal DVD-fähig und/oder abwärtskompatibel wäre.

ANONYM

Guten Tag!
Sollte es sich Nintendo wieder erlauben, die GameCube-Spiele nicht kompatibel mit der neuen Konsole zu machen, dann werde ich mir den Kauf der nächsten Konsole zweimal überlegen! Nintendo wird Sony niemals einholen, wenn es das „Kinder-Image" nicht verliert! Pokémon trägt dazu ja nicht gerade bei. Uns fehlen Spiele wie *GTA* oder *Halo*! Was haben wir denn groß? *Pokémon*, *Mario* und noch einen Haufen anderer „Kinderspiele". *Metal Gear* oder die *Bond*-Reihen (etc.) werden kaum beachtet. Das Marketing ist bei Nintendo miserabel! Mehr Werbung im Fernsehen würde da schon helfen. Außerdem sollte mehr bei den Entwicklern geworben werden! Ohne gute Spiele keine guten Verkaufszahlen! Der PSP könnte dem GBA heftigste Konkurrenz machen. Zur neuen Konsole: Nein! Kaum geht der GC in die Hose, schon will man neu anfangen. Ich kaufe Spiel um Spiel, bleibe treu und dann darf ich nach ein paar Jahren wieder neu anfangen. Andere Konsolen haben den Luxus, dass sie kompatibel sind. Damit kann man wenigstens die alten Spiele spielen. Aber Nintendo hat das ja nicht nötig! Irgendwann steht Nintendo alleine da! Auch wir treuen Fans haben eine Schmerzgrenze und Nintendo steuert darauf zu. Wenn Nintendo mehr Umsatz machen will, sollte es sich mehr um die Käufer kümmern! Unsere Meinung wird ja nie berücksichtigt. Oder nur, wenn mal nichts verkauft wird.

EUER TREUER LESER MICHAEL

Verschoben

Hi N-ZONE!
Ich war wirklich erstaunt, als ich im Heft 10/03 beim Feedback über *Pokémon* las, dass die meisten *Pokémon*-Spiele-Käufer zwischen 13 und 15 Jahre alt sind. Und ich dachte, kein Mensch in meinem Alter kauft sich noch *Pokémon*-Spiele. Außerdem möchte ich sagen, dass *Pokémon*

INFO WWW.N-ZONE.DE

Themenchat

Chat mit Capcom:
Der Publisher der *Resident Evil*-Serie, *P.N.03* und *Viewtiful Joe* ist am Donnerstag, den 16. Oktober, um 16 Uhr bei uns im Chat und beantwortet euch alle Fragen. Wenn ihr Lust habt, schaut doch mal vorbei.

Chat mit der Redaktion:
Einmal im Monat bekommt ihr die Gelegenheit, mit den Redakteuren der N-ZONE zu labern. Anregungen, Fragen oder Kritik? Wir sind für alles offen. Der nächste Redaktionschat findet am 22. Oktober um 17 Uhr statt.

Weitere Themenchats sind geplant und können auch relativ kurzfristig stattfinden. Schaut also regelmäßig mal auf www.n-zone.de nach, wenn ihr auf dem Laufenden sein wollt.

einfach wie geschaffen für einen Game Boy ist, denn bei Rollenspielen kommt es nicht so auf die Grafik und die Steuerung an, die bei einem Game Boy ja nicht so toll sein können. Trotzdem: *Pokémon* lässt einen einfach nicht mehr los!

„*Pokémon* lässt einen einfach nicht mehr los!"

Außerdem muss ich mal meinen Frust rauslassen: Viele gute Spiele wie *Pikmin 2* und *Sphinx* wurden auf nächstes Jahr verschoben und *Prince of Persia* erscheint voraussichtlich nur auf der PS2! Mir war schon in den Sommerferien langweilig und jetzt, wenn endlich wieder viele gute Spiele kommen, werden sämtliche Termine verschoben. Vielleicht produziert Nintendo ja wirklich unvergleichliche und innovative Spiele, aber das dauert immer Ewigkeiten. Was halten die anderen Leser davon?

EURE TREUE LESERIN BARBARA

Klonkrieger?

Hey N-ZONE-Team!
Ich bin mit eurer Zeitschrift sehr zufrieden und dank eurer ausführlichen Berichte über die Spiele freue ich mich noch mehr darauf, mir bald einen GameCube holen zu können! Ich finde GameCube viel besser als die PlayStation, denn Nintendos Spiele mit *Mario* & Co. machen megaviel Spaß! *Mario Kart: Double Dash!!* hole ich mir auf jeden Fall, weil ich schon beim N64 gar nicht mehr mit dem Spielen aufhören konnte! Ich finde überhaupt nicht, dass Waluigi „nur ein billiger Klon" von Luigi ist. *Mario*-Fans wie ich freuen sich sicher über jeden neuen Charakter!

DANIELA K.

SMS-Meinungen

„Nintendo und Sega sollten mehr Spiele als nur F-Zero GX zusammen herstellen."

STEFAN BIEDERMANN

„Hi N-ZONE-Red.! Also, Zelda fand ich echt cool, bloß viel zu kurz. Zum Glück war die Bonus-Disk dabei. Der Cel-Look passt doch super dazu."

THE PROGRAMMERFISH INET

„Mario Kart wird bestimmt der Renner! Eure Vorschau hat mich schon ganz wuschig gemacht!"

MARCO, BERLIN

INFO THQ PRÄSENTIERT ...

Gewinnspiel

Die Beteiligung an unserem allmonatlichen Comic-Wettbewerb war auch dieses Mal wieder fantastisch. Wir bedanken uns bei allen, die mitgemacht haben. Bitte habt Verständnis dafür, dass nur einer/eine gewinnen kann. Über drei neue GameCube-Spiele darf sich nun Wencke Regendörp aus Tröstau freuen.

Und auch im nächsten Monat könnt ihr wieder etwas gewinnen. Der Gewinner erhält nämlich ein fettes THQ-Spielepaket, bestehend aus *Tetris Worlds*, *Summoner – A Goddess Reborn*, *Red Faction II* und dem brandneuen *WWE Wrestlemania XIX*! Um an unserem Wettbewerb teilzunehmen, müsst ihr uns einen Comic schicken, der an den Gewinner-Comic anknüpft. Wichtig ist ebenfalls wieder, dass der Comic nur aus drei Bildern besteht, mit dem Thema Videospiele zu tun haben muss und die Sprechblasen sehr gut erkennbar sind. Bitte schreibt euren Namen und eure Adresse auch auf die Rückseite des Comics. Einsendeschluss ist der 16. Oktober. Mitarbeiter der am Gewinnspiel beteiligten Unternehmen sind von der Teilnahme ausgeschlossen.

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion N-ZONE,
Stichwort: Leserbrief-Comic
Dr.-Mack-Str. 77, 90762 Fürth

INFO STIMMEN AUS DEM FORUM

Forums-Geflüster

Neben unserer beliebten Leserbrief-Ecke bietet euch auch das N-ZONE-Forum die Möglichkeit der freien Meinungsäußerung. Dort könnt ihr euch informieren, mit anderen Usern diskutieren und eure Ansichten mitteilen. Unter der Adresse www.n-zone.de meldet ihr euch schnell und kostenlos an und schon dürft ihr loslegen! Die interessantesten Beiträge erscheinen hier im monatlichen Forums-Geflüster.

Stimmen aus dem N-ZONE-Forum zum Thema: *„Die Fehler von Nintendo"*

RG-Veda — **Was hat Nintendo alles falsch gemacht?**

Rang: ▲
Angemeldet seit: 14.09.03
Gepostet: 18.09.03 23:02

Ich will mal Eure Meinung hören, was Euch am Gamecube alles stört.

Ich muss ne ganze Menge Kritik loswerden:

Fangen wir bei einer Kleinigkeit an: Wozu die kleinen DVDs? Es ist einfach nicht wahr, dass viel raubkopiert wird auf PS2 und XBOX. Ich habe viele Freunde, die im Besitz der Konsolen sind und die kaufen sich alle Spiele, umgebaut wird nur, um Importe zu spielen, so war es auch bei mir bei der PS One (musste ich mir zulegen, weil ich Rollenspielfan bin und mein N64 war da ja...). Das blöde an den kleinen DVDs ist nämlich die teure Herstellung, die zur Unzufriedenheit der Dritthersteller führt!!!

Von den Nintendo Produkten bin ich bisher auch recht enttäuscht. SMS war führ mich ne Riesenenttäuschung, Starfox Adventures ebenso, genauso wie teilweise auch Zelda und das nicht wegen Cel Shading Grafik. SMS bietet einfach keine Langzeitmotivation, ich hatte nach dem durchspielen (circa 12 Stunden) keine Lust mehr die ganzen Shines zu holen. Starfox Adventures war auch viel zu kurz, das Kampfsystem einseitig und die Dungeons sehr linear. Bei Zelda hat mich gestört, dass man die ganze Zeit nur Schätze gehoben hat, die Feenquellen sahen alle gleich aus und die musste man gar nicht erst suchen. Außerdem gab es einfach zu wenig Landmasse und zu wenig Dungeons. Da hat mir Zelda OoT wesentlich besser gefallen. Die Optik find ich aber klasse.

Metroid Prime hingegen ist in meinen Augen allerdings ein echtes Klassespiel, genauso wie Eternal Darkness, wobei beide Spiele nicht direkt von Nintendo entwickelt wurden.

Nun zur Hardware:

Ich finde es in Ordnung, dass der Game Cube eine reine Spielekonsole ist. Allerdings finde ich diese ganzen Peripherie Geräte schwachsinnig. Der Modem und Breitbandadapter ist jawohl abzocke. Da wird ein einziges Spiel angeboten und das ist noch nicht mal von Nintendo, die hingegen keinen Schritt in Richtung Online Software gehen. Dann sollen sie es mit solchen Produkten doch gleich lassen. Außerdem denke ich, dass man einen PC zum Online zocken hat, mit na Konsole kann man viel besser zusammen per Splitscreen ala Mario Kart spielen. Dann lacht man auch mal gemeinsam oder ärgert sich.

RG-Veda — **AW: Was hat Nintendo alles falsch gemacht?**

Rang: ▲
Angemeldet seit: 14.09.03
Gepostet: 19.09.03 08:43

Ich denke, es gibt entscheidende Unterschiede mit PS2/XBOX und dem Game Cube online zu zocken. Das Angebot ist ganz anders und mit der XBOX hat man viel mehr Möglichkeiten -> Headset.
Der Game Cube weisst kaum Online Features auf und ich finde es ne Frechheit, dass Leute die auf Online Gaming setzen und sich den Modem/Braitband- Adapter geholt haben bis jetzt nur 1 Spiel spielen können und die Zukunft verspricht nichts besseres.
Das Problem liegt einfach darin, dass Nintendo ein ziemlich sinnloses Produkt zu einem sehr teuren Preis herausgegeben hat, das nenn ich schwaches Marketing.

Ich habe gedacht Big N hätte aus den Fehlern des N64 gelernt... aber leider wohl nur teilweise.

So long..

TOLLER BEITRAG Tauscht euch mit anderen Nintendo-Fans sowie diversen Herstellern aus. Oder holt euch hier Tipps zu Spielen!

INFO NEUE THEMEN FÜR DIE LESERBRIEFE

Diskussionsstoff

Ihr möchtet auch einmal in der N-ZONE zu Wort kommen und anderen Lesern eure Ansichten mitteilen? Wunderbar, denn wir wollen eure Meinung wissen!

1. Was hältst du von *Soul Calibur II*? Genialer Prügelspaß oder nur 08/15-Beat-'em-Up?
2. Was denkst du über *P.N.03*? Fantastischer Science-Fiction-Spaß oder wartest du doch lieber auf *Viewtiful Joe*? Oder hat Capcom gar das Entwickeln verlernt?
3. Viele Spiele verschieben sich. Kannst du damit leben, wenn die Qualität stimmt, oder hat dir das Sommerloch doch arg zu schaffen gemacht?

Leser fragen, N-ZONE antwortet

Gefrustet

**Liebe Redaktion,
ich bin 28 Jahre und seit den Anfängen des NES mit Herz und Seele ein Fan von Nintendo. Was ich jedoch im Interview mit Paul Ashcroft gelesen habe, hat mir endgültig die Schuhe ausgezogen und mich nahezu „gezwungen", diesen Brief zu verfassen. Wirklich keine eurer gestellten Fragen wurde in irgendeiner Weise befriedigend beantwortet! Geht es um die zeitweilig eingestellte Produktion des GameCube, so heißt es „völlig normal". Fehler im Marketing? „Wir doch nicht!" Schlechte Verkaufszahlen hochwertiger Spieletitel? „Das kann man so nicht sagen!" Bei Anmerkungen zu den schlechten Verkaufszahlen des GameCube argumentiert Ashcroft mit der Monopolstellung im portablen Videospiel-Geschäft. Hallo? Wenn ich den Vorstand von BMW auf die schlechten Absatzzahlen des neuen 7er-BMW anspreche, erzählt der mir dann was vom unglaublich erfolgreichen neuen 3er-BMW? Ich glaube nicht! Ach, und natürlich nicht zu vergessen die Konjunkturflaute! Dass die Wirtschaft in der letzten Zeit einen tiefen Fall verkraften musste, ist nichts Neues, aber wie schafft es ein in der Videospielbranche seit Jahrzehnten erfahrenes Unternehmen wie Nintendo, sich innerhalb weniger Monate von einem Branchenneuling wie Microsoft vorführen und auf den letzten Platz verweisen zu lassen? Leider**

ABGELAUFEN Ist Mario nicht mehr cool genug?

Gottes scheint der Kelch der Erleuchtung an Nintendos Marketing-Abteilung vorübergegangen zu sein. Wer immer noch glaubt, die Videospielgemeinde bestehe größtenteils aus Kindern, der hat wirklich die Zeichen der Zeit nicht erkannt. Die Zeiten der familienfreundlichen Unterhaltung, in denen Eltern ihren Kindern zu Weihnachten ein Nintendo-Spiel unter den Weihnachtsbaum legten, sind vorbei! Sowohl jüngere als auch ältere Spieler wollen eins: eine coole Konsole mit coolen Spielen! Folgendes steht nach wie vor fest: Sony ist cool – Nintendo nicht! Sony ist im Konsolenbereich extrem erfolgreich – Nintendo nicht!

JENS HARTWIG

N-ZONE: *Wir können deine Kritik teilweise verstehen, aber einiges kann man so auch nicht stehen lassen. Zunächst einmal wurde die Produktion des GameCube eingestellt, weil es hohe Lagerbestände der Konsole gibt. In so einem Fall möchte Nintendo logischerweise keine Konsolen herstellen, welche sich dann wahrscheinlich eh nicht verkaufen und so nur Geld kosten würden. Die Absatzzahlen der Xbox liegen auch nicht weit über denen des GameCube, allerdings würde es Microsoft wahrscheinlich nicht öffentlich zugeben, wenn man die Produktion der Xbox herunterfährt. Na ja, und Sony verkauft einfach viele PlayStation 2. Zu den Verkaufszahlen der Toptitel: Nintendos eigene Titel verkaufen sich eigentlich gut wie eh und je. Vergleicht man die Zahlen aber zum Beispiel mit älteren Mario- oder Zelda-Abenteuern, dann haben diese sich mit Sicherheit besser verkauft. Das liegt aber einfach daran, dass der GameCube nicht so weit verbreitet ist wie es beispielsweise das NES oder das Super Nintendo früher waren. Welche Titel sich allerdings durchaus schlecht verkaufen, sind die Toptitel von Drittherstellern. Ganz offensichtlich kaufen sich viele Leute einen GameCube, weil sie Titel wie Mario oder Zelda spielen wollen, und nicht, weil sie Tom Clancy's Splinter Cell zocken möchten. Und eines ist schon immer so gewesen: Die Hauptzielgruppe von Nintendo-Spielen sind nach wie vor Kinder und Jugendliche, auch wenn es mittlerweile viel mehr ältere Zocker gibt als noch vor zehn Jahren. Sicher ist auch: Sony ist im Videospiel-Markt sehr erfolgreich, Nintendo auch. Das sieht man allein schon daran, dass Nintendo in der über 100-jährigen Firmengeschichte noch nie Verluste gemacht hat. Vielmehr hat Nintendo allein im letzten Geschäftsjahr 500 Millionen Dollar Gewinn erwirtschaftet. Und Microsoft ist – obwohl sich die Xbox besser als der GameCube verkauft – im Videospiel-Markt weniger erfolgreich. Microsoft subventioniert den Videospiel-Markt mit teuren Bundles und einem Online-System, das derzeit noch keinen Gewinn abwirft. Betrachtet man nur die Videospiel-Abteilung von Microsoft, so macht der Xbox-Hersteller bislang kräftige Verluste. Diese Verluste sind*

INFO HERSTELLER ANTWORTEN

Was ihr schon immer wissen wolltet ...

An dieser Stelle möchten wir euch die Möglichkeit geben, den Entwicklern oder Herstellern Fragen zu stellen. Also schnappt euch Papier und Bleistift und schickt uns einen Brief oder eine Postkarte. Wer lieber eine E-Mail schickt, kann diese an n-zone@computec.de senden. Wir leiten die Fragen dann an die Entwickler weiter. Alternativ könnt ihr auch in unserem Forum unter www.n-zone.de eure Fragen stellen oder uns eine SMS schicken (wie das geht, lest ihr auf Seite 74).

Tim, Mönchengladbach: Warum werden viele Spiele verschoben?
Paul Ashcroft, Marketing Assistent Nintendo: *Als Unternehmen bemüht sich Nintendo, sämtliche Hard- und Software-Produkte rechtzeitig auf den Markt zu bringen. Aber der Qualität wird immer höchste Priorität gegeben. Wenn ein Spiel also nicht hundertprozentig dem Qualitätsanspruch genügt, kommt es noch nicht auf den Markt, sondern wird weiter verbessert. Dadurch kann es in Einzelfällen zu Verschiebungen kommen.*

Jens, Bonn: Warum macht Nintendo nur Werbung im Kinderprogramm? Ich sehe nie Werbung von Nintendo nach 20 Uhr, so wie bei Microsoft oder Sony!
Paul Ashcroft: *Nintendo macht Werbung dort„ wo die Zielgruppe des jeweiligen Produktes am besten zu erreichen ist, ob im Musik-TV (z. B. Metroid Prime, Starfox Adventures), Lifestyle-Zeitschriften (z. B. Game Boy Advance SP) oder sogar im Kinderprogramm (z. B. Pokémon).*

Martin, Burghausen: Wie gut haben sich die neuen *Pokémon*-Spiele verkauft? Sind sie wieder so erfolgreich wie früher?
Paul Ashcroft: *Pokémon is back!!! Seit dem Verkaufsstart im Juli (d. h. in knapp acht Wochen) gingen die neuen Editionen Rubin und Saphir europaweit über 1,5 Millionen Mal über die Ladentische. Damit gehören sie zu den erfolgreichsten Spielen des Jahres. Und es geht noch weiter, denn Weihnachten ist bekanntlich Nintendo-Zeit.*

für Microsoft jedoch nicht weiter tragisch, macht man doch Jahr für Jahr Milliarden-Gewinne mit Windows und Co. Aber Nintendo wird in Zukunft auf jeden Fall ein paar Briketts in Sachen Marketing und Zusammenarbeit mit den Drittherstellern nachlegen müssen, wenn man alte Nintendo-Fans behalten und neue Videospieler begeistern möchte.

Verschollen

Sehr geehrte Damen und Herren, als ich, wie in jedem Monat, zum Erscheinungstermin der N-ZONE 10/03 an meinem Kiosk danach fragte , wurde mir gesagt, dass die N-ZONE noch nicht erschienen sei. Bis heute habe ich in verschiedenen Verkaufsstellen hier in Dresden vergebens danach gefragt. Können Sie mir mitteilen, wann die N-ZONE 10/03 hier in Dresden erscheint?

MFG FRANK BADER

N-ZONE: *Der Erscheinungstermin der nächsten N-ZONE steht immer auf unserer letzten Seite. Falls ein Zeitschriftenhändler die N-ZONE nicht führt, dann gibt es zwei Möglichkeiten. Möglichkeit 1 wäre, dass der Händler sie einfach bestellt. Das kann jeder Kiosk, jede Tankstelle und jeder Zeitschriftenhändler machen. Falls sich ein Händler dazu nicht in der Lage sieht, kann man immer noch zu einem servicefreundlicheren Laden gehen oder einfach die zweite Möglichkeit, nämlich die N-ZONE zu abonnieren, in Betracht ziehen. Momentan gibt es die N-ZONE im Halbjahres-Abo – und dazu erhaltet ihr noch das tolle Box-Spiel Rocky. Alle Angebote findet ihr im Internet unter abo.n-zone.de.*

Jungspund

Hallo!
Hochgeschätztes N-ZONE-Team! Eure Hefte sind klasse, nur manche sind euch nicht so toll geraten. Nun meine Fragen:
1. Wird ein neues *Metroid*-Spiel für den GBA erscheinen?
2. Kann man bei *Pokémon Colloseum* mit allen 386 Pokémon in den Kampf ziehen?
3. Ist ein *Mario Tennis*-Spiel für den GBA oder GameCube in Planung?
4. Die Grafik von *Final Fantasy Tactics* ist für GBA-Verhältnisse cool, oder?
5. Könnt ihr schreiben, dass ich – 13 Jahre – alt genug bin, um *Soul Calibur II* zu kaufen? Dann erlauben es meine Eltern vielleicht.
6. Könnt ihr bitte mehr Cheats & Codes bringen?

ANONYM

N-ZONE: *1. Nintendo werkelt bereits fleißig an neuen Metroid-Spielen sowohl für den GameCube als auch für den GBA. Ob Metroid Prime 2 noch für den GameCube erscheint, ist aber nicht ganz sicher, auch wenn Nintendo dies immer behauptet. Für den GBA befindet sich Metroid: Zero Mission, eine aufgemotzte Version des Ur-Metroid-Spiels vom NES, in der Entwicklung. Wann der Titel erscheint, steht noch nicht fest.*
2. Dass man bei Pokémon Colloseum mit allen Pokémon ins Gefecht ziehen kann, hat Nintendo bislang nicht bestätigt.
3. Nachdem Camelot Golden Sun: Die vergessene Epoche und die US-Version von Mario Golf: Toadstool Tour fertig gestellt haben, basteln die Jungs und Mädels nun mit vollem Eifer an Mario Tennis für den GameCube. Da die europäische Version von Mario Golf aber erst im Frühjahr 2004 erscheint, ist eine Veröffentlichung von Mario Tennis für den GameCube vor dem Sommer 2004 sehr unwahrscheinlich. Für den GBA hat Nintendo bislang kein Mario Tennis angekündigt.
4. Die Grafik von Final Fantasy Tactics Advance zählt zu den besten auf dem Game Boy Advance.
5. Nein, das können wir leider nicht. Das Leben ist halt manchmal unfair. Während die Jungen unbedingt erwachsen sein wollen, benehmen sich so manche Erwachsenen manchmal wie Kinder und dürfen schon Soul Calibur II zocken. Nicht wahr, Udo?
6. Du kannst dich darauf verlassen, dass unsere Cheats&Codes-Expertin Kerstin alle erhältlichen Cheats zusammenkratzt und auf Herz und Nieren prüft. Mehr gibt es derzeit leider nicht.

SMS-Fragen

„Weiß man schon etwas Neues über *Super Mario 128*?“

RENÉ BRINKMANN

N-ZONE: *Nein, bislang gibt es noch keine Infos zum nächsten Mario-Titel. Sicher ist bislang nur: Es befindet sich ein neues Mario-Spiel in Entwicklung. Wann und ob es noch für den GameCube erscheint, ist nicht bekannt.*

„Ich habe einen DSL-Flatrate-Zugang. Was muss ich nun außer Spiel und GameCube besorgen?“

YURI KANAZAWA

N-ZONE: *Im Grunde brauchst du jetzt nur noch einen Breitbandadapter für den GameCube. Er kostet im Handel derzeit um die 50 Euro. Mit einem Router kannst du PC und GameCube gleichzeitig online betreiben. Leider gibt es derzeit nur ein onlinefähiges Spiel für den GameCube: Phantasy Star Online: Episode I & II.*

„Hi, wisst ihr, welche Online-Spiele für den GameCube erscheinen sollen?“

CARSTEN TERLUTTER

N-ZONE: *Bislang ist nur ein weiteres onlinefähiges GameCube-Spiel angekündigt: Phantasy Star Online Episode III: C.A.R.D. Revolution. Wann der Titel bei uns erscheint, steht noch nicht fest. In Japan wird es im November dieses Jahres so weit sein. Darüber hinaus plant Ubi Soft für Splinter Cell: Pandorra Tomorrow eine Online-Unterstützung. Es bleibt abzuwarten, ob dies auch bei der GameCube-Version so sein wird.*

„Warum stellt Microsoft noch die Xbox her, wenn sie eh angeblich 100 Dollar pro Xbox Verlust machen? “

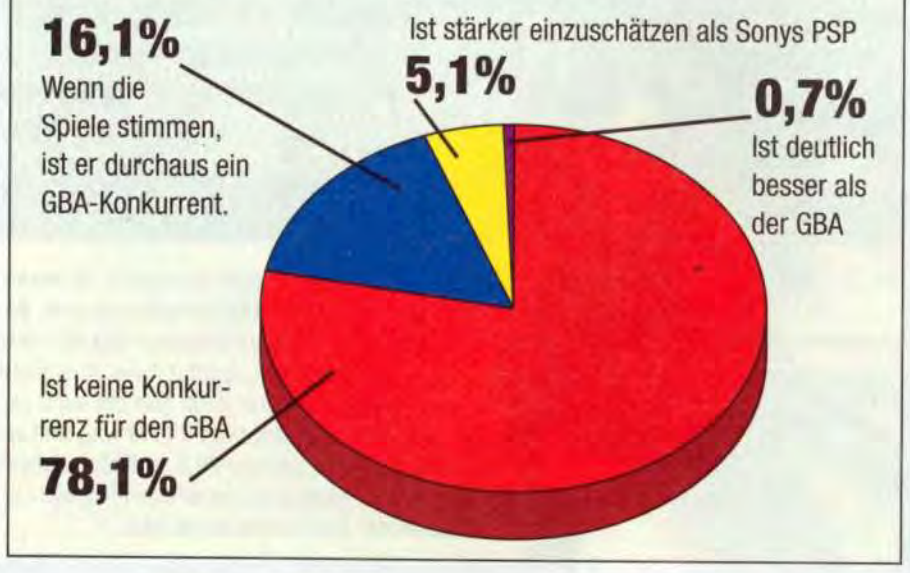
STEFAN

N-ZONE: *Microsoft betrachtet die derzeitigen Ausgaben für die Xbox als Investition in die Zukunft. „Wer langfristig am Markt erfolgreich sein will, muss Geld ausgeben!“, betont man bei Microsoft immer wieder.*

UMFRAGE WWW.N-ZONE.DE

Konkurrenz für den GBA?

Was denkst du über Nokias N-Gage?



Lesefutter für Konsolenfans!

XBOX-ZONE – das unabhängige Magazin rund um die Xbox!

Die XBOX-ZONE bietet jede Menge Highlights. Im Vorschaubereich könnt ihr euch ein Bild von True Crime: Streets of L.A., Rainbow Six 3, Need for Speed Underground und dem kommenden Bond-Abenteuer Alles oder Nichts machen. Im Testteil stehen XIII, WWE Raw 2, Dino Crisis 3 und Buffy auf dem Prüfstand! Die Heft-DVD bietet euch diesen Monat über 120 Minuten Spielszenen der Xbox-Highlights sowie als Gratisspiel den Klassiker Dragon's Lair. Jetzt im Handel!

PLAYZONE – das Magazin für alle PlayStation-2-Fans!

Auch auf der PLAYZONE gibt es mit Dragon's Lair ein cooles Gratisspiel auf DVD. Im Vorschauteil zeigt James Bond in seinem neuesten Abenteuer Alles oder Nichts, dass er noch immer der Top-Agent ist. Zu Driver 3 gibt's ebenfalls eine ausführliche Vorschau. Im Testteil bilden der hammerschwere Ego-Shooter Warhammer 40.000 Fire Warrior und das witzige Jak II: Renegade die Highlights. Die Komplettlösungen zu Chaos Legion und Freedom Fighters runden die Ausgabe ab. Jetzt im Handel!

FEEDBACK

EURE ANSICHTEN ZU AKTUELLEN THEMEN!

P.N.03

Action, Anmut und Sex-Appeal!

Vanessa Z. Schneider hat einiges zu bieten.

Innovative Action oder einfach nur prächtige Grafik, toller Sound und nichts dahinter?

Capcom hat sich auf Stil und optische Anmut besonnen und mit *P.N.03* eine neue Heldin in die virtuelle Pixelschlacht geschickt. Der Titel bietet neben einem futuristischen Leveldesign auch einen recht eigenwilligen Grafikstil. 10,4 % von euch können mit dieser futuristischen Art der Darstellung wenig anfangen. Ziemlich enttäuscht von der Sterilität und der Armut an Abwechslung der Levels waren 23,4 % von euch. Die absolute Mehrheit mit 42,9 % aller, die ihre Meinung dazu abgegeben haben, findet die Grafik recht ansprechend, auch wenn hier der Wunsch nach mehr Abwechslung geäußert wurde. Vollkommen zufrieden mit der Grafik waren immerhin 23,3 %. Bei der Frage nach dem Sound gaben 76,5 % eine positive Bewertung ab. Die einen finden, dass der Sound die Präsentation des Spiels gut unterstützt, die anderen wiederum finden die Musikstücke richtig cool. Und der Rest der Zufriedenen wünscht sich sogar eine Soundtrack-CD. 23,5 % allerdings finden die soundtechnische Leistung von *P.N.03* ziemlich enttäuschend. Da Vanessa Z. Schneider mit anmutigen Bewegungen, die fast einem Tanz gleichen, ihre Gegner ins Jenseits ballert, interessierte uns natürlich die Frage, ob ihr euch ein reines Tanzspiel mit ihr vorstellen könntet. Hier waren die Angaben sehr ausgeglichen. Die einen können sich ein solches Projekt recht gut vorstellen. Die andere Hälfte der Befragten würde das für ziemlich daneben halten. Auf der PS2 hat Capcom mit *Devil May Cry* einen optisch anspruchsvollen Titel mitsamt einem Nachfolger auf die Spieler losgelassen. Wir wollten von euch wissen, ob Vanessa Z. Schneider mit Dante und Co. mithalten kann oder gnadenlos untergeht. Gut die Hälfte (53,7 %) all

Mannomann! Vanessa Z. Schneider ist echt der Hammer. Und dieser süße Knackarsch erst. Bei so vielen weiblichen Reizen liegt ein Vergleich mit der nicht weniger ansprechenden Lara Croft absolut nahe. Aus diesem Grund wollten wir von euch wissen, wer denn nun bei euch das Rennen macht. 52,5 % sind von Vanessa hin und weg und würden am liebsten einen Fanclub gründen. 30,3 % finden Vanessa zwar recht anmutig, aber nicht ganz so umwerfend wie Lara Croft. Und 17,2 % bleiben der sexy Archäologin treu.

NÄCHSTES FEEDBACK-THEMA:

Soul Calibur II

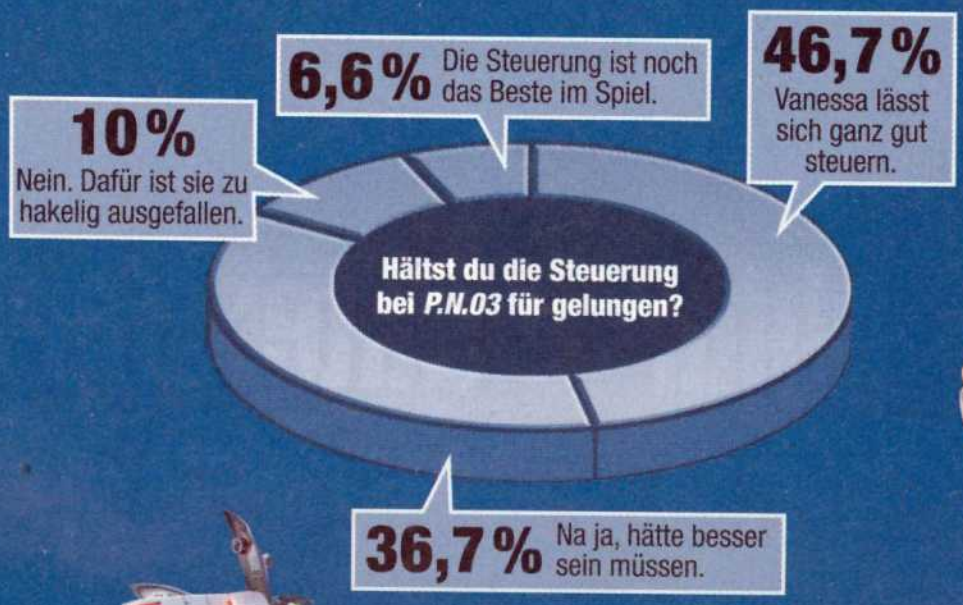
Endlich ist auf dem GameCube ein neuer, herausragender Beat-'em-Up-Titel erhältlich. Namco konnte mit dem Vorgänger bereits unheimliche Erfolge feiern. Doch die Konkurrenz im Prügelspiel-Bereich ist groß. *Super Smash Bros. Melee* auf dem GameCube oder *Virtua Fighter 4 Evolution* auf der PS2 machen die Wahl recht schwer. Wir wollen von euch wissen, was ihr von Namcos Schwertgeklirre haltet. Teilt uns auf www.n-zone.de oder im Zeugnis auf Seite 95 mit, wie euch *Soul Calibur II* gefällt. Die Ergebnisse könnt ihr dann in der nächsten N-ZONE lesen.

P.N.04 PRODUCT NUMBER

Bei so viel weiblicher Extravaganz und effektreicher Anmut ist die Frage nach einem Nachfolger natürlich sonnenklar. Wenn sich die Entwickler der Fehler des Erstlingswerkes annehmen, können sich 61,7 % einen Nachfolger vorstellen. Falls Vanessa Z. Schneider wieder mit von der Partie ist, wären 21 % über einen zweiten Teil glücklich. 17,3 % können auf einen erneuten Versuch der hübschen Lady verzichten.

Welche Wertung hättest du *P.N.03* gegeben?

Zwischen 85% und 90%	14,5%
Zwischen 80% und 85%	42,2%
Zwischen 75% und 80%	24,4%
Zwischen 70% und 75%	4,5%
Zwischen 60% und 70%	3,3%
Unter 60%	11,1%



jener, die ihre Meinung abgegeben haben, kennt die dämonische Action-Konkurrenz nicht oder hat sie zumindest noch nicht gespielt. 15,8 % finden Dante viel cooler. Für 14,6 % ist Vanessa Z. Schneider die bessere Alternative. Und 15,9 % halten beide Titel für einen anspruchslosen Zeitvertreib.

Sonnenblume

Bei *P.N.03* haben die japanischen Entwickler mal wieder ihre Vorliebe für deutsche Namen ausleben können und jedem Endgegner eine deutsche Bezeichnung verpasst. 44,4 % finden das ziemlich cool. 45,5 % halten dieses Faible der Japaner nicht für störend, aber auch nicht für übermäßig toll. Immerhin 10,1 % halten die Namensgebung für nicht besonders passend.

Vanessa Z. Schneider geizt nicht gerade mit körperlichen Reizen. Das denkt ihr euch auch und würdet sie gerne mal im Evaskostüm bewundern. 53,8 % von euch lechzen förmlich nach einem Nackt-Cheat. 24,6 % hingegen schreien nicht gerade danach, würden ihn aber trotzdem mal ausprobieren. Der Rest der Befragten hält das Getue um einen Nackt-Cheat für ziemlich kindisch.

COMIC von MATHIAS HEINS

Treffen der Superbabes

Die Rolle der beliebtesten Videospielheldin ist sehr hart umkämpft. Das muss auch Vanessa Z. Schneider erfahren.

CHEATS & CODES

KERSTIN SPRINGER
29, Volontärin

Ich persönlich finde diesmal vor allem die **AR-Codes zu Ikaruga** sehr nützlich. Schließlich hat's der Shooter ganz schön in sich!

Baldur's Gate: Dark Alliance

CHEATCODE **Unverwundbarkeit und freie Levelanwahl**

Solltet ihr beim Aufdecken der teuflischen Verschwörung Hilfe benötigen, dann ruft einfach das Cheat-Menü auf. Dazu müsst ihr während des Spiels nacheinander die linke Schultertaste drücken und halten, dann die rechte Schultertaste drücken und halten, Y drücken und halten, das Steuerkreuz nach links und dann Start drücken. Dabei bricht man sich zwar fast die Finger, aber als Belohnung erscheint ein Cheat-Menü, in dem ihr nicht nur Unverwundbarkeit, sondern auch die Levels je nach Belieben anwählen könnt.

MANN, OH MANN! Die Wirtin hat echt viel Holz vor der Hütt'n.

P.N.03

TIPP **Der abgefahrenste Anzug aller Zeiten.**

Um Vanessa Z. Schneiders knackigen Body in einen weiteren Bonus-Dress zu hüllen, bedarf es schon ein wenig Geduld. Also: Auf in den Kampf! Schließlich liegt es an euch, den verrückt spielenden Hauptcomputer auf dem Planeten der hübschen, freiberuflichen Söldnerin zu zerstören.

Alternatives Ende
Wenn ihr das Spiel auf „Leicht" durchgespielt habt, dann kommt ihr nicht nur in den Genuss eines anderen Endes, sondern schaltet auch noch gleichzeitig einen neuen Titelbildschirm frei. Um das bestmögliche Ende zu Gesicht zu bekommen, müsst ihr das Spiel im schwersten Schwierigkeitsgrad durchspielen.

Blackbird-Anzug
Diesen Dress erhaltet ihr, wenn ihr das Spiel im leichten oder auch im normalen Schwierigkeitsgrad durchspielt.

Höherer Schwierigkeitsgrad
Indem ihr das Spiel im leichten oder auch im normalen Schwierigkeitsgrad durchspielt, schaltet ihr automatisch einen höheren Schwierigkeitsgrad frei.

Papillion-Anzug
Wenn ihr das Spiel zweimal durchspielt und dabei ein und denselben Speicherstand verwendet, dann erhaltet ihr als Belohnung den Papillion-Anzug.

INFO N-ZONE-HELPLINE

Ihr habt ein ganz spezielles Problem, das noch nicht in unserem Heft gelöst wurde? Dann erhaltet ihr ab sofort Hilfe, denn unsere kostenpflichtige Hotline hilft euch bei allen kniffligen Puzzles, fiesen Endgegnern und vertrackten Levels:

0190/846033
Täglich von 8 bis 24 Uhr

Der Anruf kostet pro Minute € 1,86.

Pac-Man World 2

TIPP **Schaltet das klassische *Pac-Man*-Game frei.**

Das dreidimensionale, mit Jump&Run-Elementen aufgemotzte *Pac-Man*-Spiel macht zwar eine Menge Spaß, aber es geht halt nichts über das klassische Arcade-Vergnügen. Wenn ihr es freischalten möchtet, dann solltet ihr in den Levels 10 Tokens sammeln und es anschließend komplett durchspielen.

Golden Sun: Die vergessene Epoche

TIPP **Der Music-Soundtest.**

Wählt den Battle-Modus aus und geht zu der Frau, die links unten in der Ecke steht. Aktiviert die rechte Schultertaste und haltet sie gedrückt, während ihr sie ansprecht. Sie wird euch dann fragen, ob ihr irgendeinen besonderen Musikwunsch habt.

TIPP **Neue Namen für die Helden.**

Startet ihr die Vergessene Epoche, dann werdet ihr anfangs gefragt, ob ihr Felix einen neuen Namen verpassen wollt. Wenn ihr aber gleich alle Helden umbenennen möchtet, müsst ihr lediglich vorher 3x Select drücken. Die Auswahl wird durch ein akustisches Signal bestätigt und ihr könnt alle eure vier Protagonisten sofort umtaufen.

TIPP **Die Rückkehr zum letzten Heiligtum.**

Ihr möchtet einen Fluch aufheben lassen, das Böse abwenden oder euch entgiften lassen ohne ewig lange Wege zurück zu latschen? Dann ladet euren vorher abgespeicherten Spielstand, indem ihr die linke und die rechte Schultertaste, sowie den Startbutton gedrückt haltet und dabei die A-Taste aktiviert. Danach findet ihr euch im zuletzt besuchten Heiligtum wieder.

CHEATCODE **Die Passwörter für den Datentransfer.**

Bronze: 9Tpz2 dPiAj 5Upq= H

Silver: iQ8nh JyDZe Y&JJG X9mrL 68#U7 2TmGC S7Xwd 6wmBL &y!ve hwajK g8Gpm C+pGk J

Gold: a#G5r +Eg5U =zNpH GHdxs ?FV!K yzPh! &ngj8 ef?am ?EV&x H8XPn Y&F#N N2#yF vwSu2 eXcnP hrdrr VQzMr duzkE jQ#FX 8MJYF tWjiz fF+pj KCuSS 43uvR T?yRm Wt&5W
D=92P JEe9C 8d456 wqYqE =5HzH
uz&6e Vc8+k yuzD$ mhHA6 snNFw
sSK!z xXQ%? 3UB%$
8ZGCc =LGgK aRMme
VRrih 2Wwp6 2#tab 7%yfb
Jvjed g=qkL
DuqWv
JzvVR h=YSF
A$6XE
AW3Cx

Big Mutha Truckers

CHEATCODE **Coole Trucker-Tricks vom Feinsten.**

Um das Trucker-Leben vollends auskosten zu können, haben wir auch gleich noch ein paar Schummeleien für euch. Die Codes sind wie gewohnt bei den Optionen unter Cheats einzugeben. Also sattelt die Schlepper und zeigt eurer Mother, was ein beinharter Trucker ist. Viel Spaß!

Automatische Navigation:	USETHEFORCE
Diplomatische Immunität:	VICTORS
Evil Truck:	VARLEY
Schneller Truck:	GINGERBEER
Unendlich Zeit:	PUBLICTRANSPORT
Alle Missionen frei:	LAZYPLAYER
Kleine Menschen:	DAISHI
Kein Schaden:	6WL
Massenhaft Kohle:	LOTSAMONEY
Alles freischalten:	CHEATINGMUTHATRUCKER

DUMM GELAUFEN **Mithilfe der aktivierten Cheats jucken euch solche Pannen nicht die Bohne.**

The Simpsons: Road Rage

CHEATCODE **Der Master-Code für die TV-Stars**

Wenn ihr keine Lust dazu habt, alle gelben Freaks nacheinander mühsam freizuspielen, dann wählt einfach unter den Optionen den Menüpunkt „Passwort Eingabe" an und gebt nacheinander die unten angegebenen Charaktere an. Alle freischaltbaren Vehikel, Stages und Missionen schaltet ihr dadurch ebenfalls frei.

Maggie
Willy
Bart
Chief Wiggum
Apu
Moe
Krusty
Barney

Yu-Gi-Oh! Worldwide Edition

CHEATCODE Die Kartenflut für Kartenkämpfer Yugi – die Fünfte

Konamis japanische Kartenschlacht ist anscheinend immer noch äußerst beliebt bei euch. Mit je mehr Karten ihr zockt, desto anspruchsvoller wird das Spiel. Also hier noch einmal eine beachtliche Ladung neuer Karten. Die Codes könnt ihr wie immer im Hauptmenü eingeben, indem ihr durch Betätigen der R-Taste die Option „misc" anwählt und auf Passwort geht.

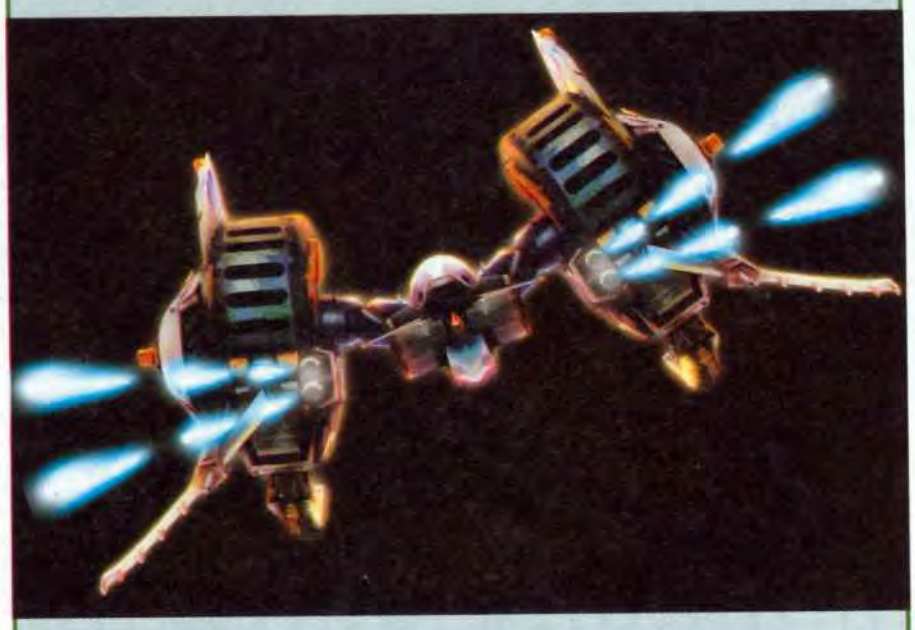
Hane-Hane:	07089711	Eindringling	
Haniwa:	84285623	einer anderen Dimension:	28450915
Glückself:	99030164	Thronangreifer:	03056267
Harte Rüstung:	20060230	Kräftigung:	98374133
Flügel-Lady-Schwestern:	12206212	Qualle:	14851496
Harpies Bruder:	30532390	Jigen Bakudan:	90020065
Harpies Staubwedel:	18144506	Jinzo:	77585513
Harpies Lieblingsdrache:	52040216	Jinzo #7:	32809211
Schwerer Sturm:	19613556	Jirai Gumo:	94773007
Herkuleskäfer:	52584282	Vollstrecker:	30113682
Held des Ostens:	89987208	Gerechte Nachspeisen:	24068492
Hibikime:	64501875	Kagemusha	
Hohe Flut Gyojin:	54579801	der blauen Flamme:	15401633
Hinotama:	46130346	Kageningen:	80600490
Hinotama-Seele:	96851799	Kairyu-Shin:	76634149
Hiros Schattenspäher:	81863068	Kaiserdrache:	94566432
Hitodenchak:	46718686	Kamakiriman:	68928540
Hitotsu-Me Riese:	76184692	Kaminari-Angriff:	09653271
Holograph:	10859908	Kaminarikozou:	15510988
Hornkobold:	69669405	Kamionzauber:	41544074
Horn des Himmels:	98069388	Kanikabuto:	84103702
Horn des Einhorns:	64047146	Karate-Mann:	23289281
Hoshiningen:	67629977	Karbonala-Krieger:	54541900
Sanduhr der Tapferkeit:	43530283	Raupe:	81179446
Sanduhr des Lebens:	08783685	Schlüsselkeule #2:	20541432
Haus der Klebestreifen:	15083728	Killernadel:	88979991
Jagdspinne:	80141480	Nebelkönig:	84686841
Hyo:	38982356	Känig von Yamimakai:	69455834
Hyosube:	02118022	Kiseitai:	04266839
Hyozanryu:	62397231	Kojikocy:	01184620
Eisnixe:	20848593	Kotodama:	19406822
Böse Hexe:	81686058	Koumori-Drache:	67724379
Gesichtsloser Illusionist:	28546905	Krokodilus:	76512652
Kaiserlicher Befehl:	61740673	Kumootoko:	56283725
Panzerinsekt mit Laserkanone:	03492538	Kunai mit Kette:	37390589
Insektenkönigin:	91512835	Kurama:	85705804
Insektensoldaten des Himmels:	07019529	Kuriboh:	40640057
Untersuchung:	16227556	Kwagar Herkules:	95144193

INFO SCHUMMELMODUL

Action-Replay-Codes

Mit den nachfolgenden Codes könnt ihr wieder mal euer Schummelmodul etwas tunen. Neben dem coolen, aber auch nicht ganz so einfachen action-geladenen Shooter *Ikaruga* könnt ihr euch damit auch durch alle Zeitzonen von *TimeSplitters 2* mogeln. Viel Spaß!

Ikaruga



[m]	P2 Max. Power-up
1 NV61-1BDU-PG3ND	1 KH43-W61D-1VYAQ
2 7318-9R3H-R6G5F	2 GUU7-F4M0-GKWZ7
P1 Unendlich viele Leben	**P1 Max. Combo-Chain**
1 QZTG-5XFA-PHWMP	1 0T7T-0DF9-DQ5NA
2 G2GV-1JRV-AZ4RQ	2 HAPZ-G6F1-5R4P9
P2 Unendlich Leben	**P2 Max. Combo-Chain**
1 PKEH-D0F6-5P3HU	1 BDBM-NR91-TFXNE
2 9WC6-U135-YJYFT	2 1QQ1-EZPB-J5R81
P1 Max. Power-up	**Unendlich Continues**
1 XRVM-AFBN-CHTCD	1 3RBW-4DBF-9AK66
2 76JC-QTWD-U2JC5	2 X4EZ-6606-8ZYT5

TimeSplitters 2

[m]	Mit R und B Timer neu starten
1 WUP4-8R57-7CHWV	1 1ATJ-KRUF-09W02
2 DA6Z-MKHK-31V6D	2 U36Y-F2YF-85M16
Alle Story-Levels frei	3 93Z5-A64C-XPMZM
1 MQER-2PN9-EVH0E	**Unendlich Gesundheit/ Story-Modus**
2 URDU-6PDA-0B327	1 TMDZ-Z1BN-9WE76
3 3RVT-Z3CC-5AM7D	2 JNGD-T1Y6-HBUH4
4 KHJU-4BFA-8V9KY	3 EYAE-D6RG-UA2RA
Unendlich Munition/ kein Nachladen	4 FKAE-BW5F-BYHPM
1 38JF-YYK7-VGUWF	5 J3HU-8GJ6-92WDQ
2 2ZD5-13NG-XA959	**Unendlich Gesundheit/ Arcade-Modus**
3 13ZU-JV7F-NFWUU	1 A08P-P2K2-H7G63
Mit R und A Timer einfrieren	2 M2R8-H9MK-43Y9Q
1 8Q58-8YJV-2QB25	3 0RH1-1CZW-35GW0
2 KB2Y-V13Z-YET0U	4 HDNU-YN4V-RJ4NP
3 24BG-HF65-QT9H2	

Pokémon Pinball: Rubin & Saphir

TIPP **In-Game-Reset für die kleinen Flippermonster.**

Um ein Spiel schnell beenden zu können, ohne euren GBA dazu auszuschalten, könnt ihr jederzeit durch gleichzeitiges Betätigen der Tasten **A + B + START + SELECT** das derzeitige Spiel verlassen.

INFO **CLASSIC-CHEATS**

Tipps für Klassiker

Um eine Runde zu zocken, kramt man einige Spiele auch nach langer Zeit immer mal wieder gerne hervor.

James Bond 007: Nightfire

CHEATCODE **Hilfreiche Unterstützung im Namen eurer Majestät**

Gebt einfach die Passwörter unter „Geheimnisse freischalten" ein und schon habt ihr als Pierce Brosnan leichtes Spiel.

Freie Levelanwahl:	PASSPORT
Alle Mehrspieler-Optionen:	GAMEROOM
Alle Mehrspieler-Charaktere:	PARTY
Aufrüstungen für Aston Martin:	LAUNCH
Beruhigungsmittel:	SLEEPY
Dechiffrierer:	SESAME
Enterhaken:	ZAP
Kamera:	SHUTTER
Laser:	PHOTON
P2K:	P2000
Sämtliches Zubehör:	Q LAB
Sniper:	MAGAZINE
Zielfernrohr:	SCOPE
Goldene P2K:	AU P2K
Goldene PP7:	AU PP7

Neu an deinem Kiosk:

girls zone

Alles, was bei Girls angesagt ist!

Handy
Mode
Kino
TV
Schmink-tipps
Foto-Love-Story
Musik
Pferde

Jeden Monat mit super Girls-Extra

Freedom Fighters

Wir begleiten euch mit dieser stichhaltigen Komplettlösung beim Freiheitskampf gegen die sowjetischen Invasoren. Zudem versorgen wir euch mit den nötigen Taktiken, **um mit jeder Situation fertig zu werden.**

C4-SPRENGSTOFF Sammelt diese Sprengladung ein und lauft zurück zum Kanal.

TANKSTELLE Platziert das C4 neben den Tanks und ihr seid die lästigen Scharfschützen los.

Um diese Lösung anzufertigen, haben wir das Spiel auf dem Schwierigkeitsgrad „Freiheitskämpfer" durchgespielt. Mit den allgemeinen Tipps seid ihr bestens auf die nervenaufreibenden Gefechte vorbereitet. Besonders schwere Stellen werden in dieser Komplettlösung genau beschrieben.

Brooklyn

Das Polizeirevier

Neben den Cops findet ihr eine Ladung C4-Sprengstoff, den ihr in eurem Rucksack verstaut und zurück in die Kanalisation klettert. Begebt euch jetzt zum Postamt. Schleicht in Richtung Tankstelle. Platziert den Sprengstoff neben dem Tank. Nach der Explosion steigt ihr in den Kanal und eilt zur Polizeistation. Zurück bei den Polizisten könnt ihr nun durch die Unterführung gehen. Wählt dabei die linke Seite und nutzt die Nischen als Deckung. Nach der Unterführung dreht ihr euch nach rechts und folgt der Wand auf der linken Seite der Einfahrt. Duckt euch und nutzt die Autos als Deckung. Am Ende der Mauer findet ihr eine kleine Tür, durch die ihr in das Parkhaus gelangt. Beobachtet zunächst die Laufwege der Gegner und schleicht zu den Polizeiautos. Sammelt die Pumpguns ein und lauert den Wächtern auf. Jetzt wird nur noch geballert: Arbeitet euch in die zweite Etage vor und durchsucht den hinteren Raum. Dort trefft ihr auf die gefangene Isabella. Verlasst diesen Raum durch das Fenster und hisst die Flagge.

Das Postamt

Folgt den Anweisungen und macht euch mit den Truppenbefehlen vertraut. Vom Container aus könnt ihr die Lage überblicken und euren Leuten präzise Anweisungen geben. Bleibt allerdings geduckt, da ihr sonst von den Russen unter Beschuss genommen werdet. Am linken Ende dieses Hofs geht's zum Liefereingang des Postamts. Nutzt die zahlreichen Kisten und den kleinen Mauervorsprung, um euch durch die Verteidigung zu arbeiten. Achtet auf die Soldaten, die auf dem Dach stehen. Durch das Tor gelangt ihr in das Innere des Gebäudes. Der Rest ist ein Kinderspiel: Arbeitet euch mit eurem Team bis zum Dach vor.

Das Hotel – C4-Sprengstoff

Rekrutiert ein paar Kämpfer am Startpunkt und geht in Richtung Hauptstraße. Hier toben schwere Kämpfe, weshalb ihr nach rechts in die kleine Gasse abbiegt. Über den Container und die kleine Garage könnt ihr in den Gang eines Wohnhauses vordringen. Das Schnellrestaurant, das für die Russen als Waffenlager dient, liegt direkt gegenüber eurer Stellung. Feuert euch den Weg zur anderen Straßenseite frei und bedient euch des üppigen Waffenangebots. Überseht die vier Pakete C4-Sprengstoff nicht, die auf der Theke liegen. In dem kleinen Garten findet ihr einen Kanaldeckel, wo ihr euren Spielstand speichern könnt. Von dieser Position aus geht ihr nach Norden und schleicht durch die kleine Gasse. Am Ende des Wegs klettert ihr auf den Container und zieht euch an der Mauer nach oben. Befreit die Gefangenen und bringt die beiden zu dem Schnellrestaurant.

Die Feuerwache – Brückensprengung

Durch die Hintertür schleicht ihr in das Empfangshäuschen und sichert zunächst den Hof des Grundstücks. Klettert auf den großen Container und lasst einen eurer Leute das MG bemannen. Danach kümmert ihr euch um die gegnerische Stellung im Westen. Schleicht nach vorne und macht ein wenig Lärm, um die Feinde zu alarmieren. Sobald die Russen ausschwärmen, zieht ihr euch zurück und lockt die Gegner vor das stationäre MG eures Kollegen. Folgt nun der Straße in Richtung Süden. Sobald ihr

Allgemeine Tipps:

- Bewegt euch nur in geduckter Haltung fort. Eure Männer tun es euch gleich.
- Zielt auf die Köpfe der Gegner, um mehr Schaden zu verursachen. Ein einziger Kopftreffer aus dem Präzisionsgewehr genügt, um feindliche Soldaten unschädlich zu machen.
- Die Rebellen verhalten sich meist recht schlau und suchen sofort Deckung. Wenn ihr einen Vorstoß wagt, schickt eure Leute immer zu ein paar Kisten oder in eine Nische.
- Bleibt stets zurück und schickt immer euer Team in den Kampf. Notfalls könnt ihr Verletzte wiederbeleben.
- MG-Stellungen und Türme räumt ihr mit Granaten und Molotowcocktails. Oft bleiben die MGs nur für einen kurzen Moment unbemannt, allerdings reicht dieser kurze Augenblick aus, um mit euren Leuten die Verteidigungsstellung zu überrennen.
- Wenn ihr an einer Stelle nicht weiterkommt, sucht ihr nach einem Schleichweg oder versucht, die Gegner in einen Hinterhalt zu locken.
- Sobald ihr eine neue Karte betretet, konzentriert euch zuerst darauf, den Hubschrauberlandeplatz zu zerstören.
- Auf langen Straßen sind oft viele Gegner. Nistet euch in einer Stellung ein, die im Idealfall über ein stationäres MG verfügt. Jetzt gebt ihr ein paar Schüsse auf die Gegner ab, die sofort nach euch suchen. Jetzt braucht ihr nur noch abzuwarten, bis alle Feinde vor die Gewehre eurer Leute gelaufen sind.
- Eine Schlacht innerhalb eines Gebäudes läuft immer gleich ab: Schickt euer Team vor und rückt nach, sobald der Raum gesichert ist. So arbeitet ihr euch mühelos bis zur Flagge vor.
- Gegen besonders schwer gepanzerte Soldaten hilft nur rohe Gewalt. Schickt eure ganze Truppe auf diesen einen Gegner, um ihn so schnell wie möglich unschädlich zu machen.

HINTERTÜR Schickt eure Leute vor und sichert den Eingang. Achtet auf die Soldaten, die auf dem Dach stehen.

MUNITIONSLAGER Im Schnellrestaurant gibt es alle Waffen, die das Herz begehrt. Besonders wichtig ist das C4, das auf dem Tresen liegt.

RUINE
Klettert über die Trümmer in die Häuserruine. Dort holt ihr euch das Präzisionsgewehr und schaltet die Wachposten aus. Kümmert euch um die Leute hinter den MGs.

BRÜCKE
Platziert ein C4-Paket an dem brüchigen Pfeiler. Nach der Explosion wird kein weiterer, russischer Versorgungstrupp in das Kampfgebiet vordringen.

SCHLEICHWEG
Lauft nach links zwischen die Trümmer. Dort findet ihr einen nahezu unbewachten Schleichweg. So gelangt ihr in den Rücken der Feinde.

ABWARTEN
Nutzt diese Stellung zu eurem Vorteil und erledigt die Gegner aus der Distanz. Mit einigen Schüssen könnt ihr weitere Gegner anlocken, die keine Chance gegen eure Leute haben.

die Kurve erreicht, lasst ihr eure Leute in Deckung gehen, so dass sie euch Feuerschutz geben können. Am Scheitelpunkt der Kurve könnt ihr über den Schutthaufen noch oben klettern und das Haus sichern. Hebt das Präzisionsgewehr auf und erledigt alle Feinde, die sich zeigen. Danach lasst ihr eure Truppe vorrücken und erledigt die verbliebenen Soldaten. Nachdem ihr die Gegend gesichert habt, bleibt ihr in Deckung und wartet so lange ab, bis der Kampfhubschrauber zur nächsten Straße fliegt. Jetzt könnt ihr geduckt vorstoßen und von der Brücke aus nach Süden laufen. Betretet das Haus und geht die Treppen nach unten. Haltet euch von den Gleisen auf der rechten Seite fern, da diese noch befahren werden. Lasst eure Leute auf dem herabgestürzten Brückenteil in Stellung gehen und wartet ab, bis alle Feinde beseitigt sind. Danach schleicht ihr euch vor zu dem brüchigen Brückenpfeiler und platziert dort ein C4-Paket. Danach eilt ihr zu der gegenüberliegenden Seite, wo ihr auf das kleine Häuschen klettert und so die andere Seite erreicht. Nehmt euch dabei vor dem Hubschrauber in Acht und nutzt den leeren Wagon als Zufluchtsort. Wenn ihr den Aufstieg geschafft habt, öffnet ihr den Kanaldeckel und begebt euch zum Hafen.

Der Hafen – Hubschrauberlandeplatz

Sichert sofort den Container und stellt einen Mann an dem MG ab. Der Rest eurer Leute sichert den Weg nach hinten. Nachdem ihr die erste Welle der Russen vernichtet habt, eilt ihr durch die tunnelförmige Ruine direkt gegenüber dem Container. Platziert eure Leute und wartet erneut ab, bis keine Feinde mehr erscheinen. Danach eilt ihr zum Ausgang des Tunnels. Gleich daneben betretet ihr das Treppenhaus, über das ihr das Dach erreicht. Lenkt die Aufmerksamkeit der Gegner auf euch und duckt euch vor den Kugeln. Noch während ihr beschossen werdet, gebt ihr euren Leuten den Befehl, den Eingang des Landeplatzes zu stürmen. Seid vorsichtig, da ein oder zwei Feinde aufs Dach klettern könnten. Lasst eure Leute am Eingang in Stellung gehen und bringt eine Sprengladung an den Treibstofftanks an. Arbeitet euch zum Startpunkt vor und erkundet jetzt das andere Ende dieser Straße.

Der Hafen – Lagerhäuser

Gleich hinter dem großen Container ist eine MG-Stellung, hinter der ihr euch sofort verschanzt. Einer der Männer bedient das MG. Vor euch liegt ein schwer bewachter Kontrollpunkt. Mit dem Feuerschutz eurer Männer arbeitet ihr euch nach vorne durch und säubert die beiden Stellungen mit Granaten. Befehlt den Angriff jedoch nicht zu früh. Schleicht zuerst um die linke

Hausecke und steigt die Treppen nach oben. Dort hat sich ein Heckenschütze verschanzt, dem ihr erst mal in die Suppe spuckt. Lasst eure Leute in Stellung gehen und lockt die Feinde aus deren Deckung. Betretet danach das Grundstück und geht sofort nach Süden. Direkt neben dem Speicherpunkt klettert ihr auf das kleine Häuschen und erklimmt den Lüftungsschacht. Über das Fenster verschafft ihr euch Zugang zur Lagerhalle. Die Säulen bieten für euch und euer Team die perfekte Deckung. Stellt eure Leute auf und erledigt alle anrückenden Sowjets. Anschließend schleicht ihr über den Steg auf die andere Seite der Halle. Euer Ziel ist ein kleiner Raum, von wo ihr den Hof des Grundstücks überblicken könnt. Macht mit den Scharfschützen kurzen Prozess und schickt eure Leute nach unten. Während eure Leute hinter den Kisten in Deckung gehen, ladet ihr das Präzisionsgewehr durch und gebt euren Männern Feuerschutz. Eilt die Rampe nach oben und betretet das Dach. Dort streicht ihr die Fahne der Invasoren, um diesen Level zu beenden.

Die Feuerwache

Verlasst den Kanal und schleicht um das Haus. Arbeitet euch Stück für Stück vor. Rennt auf die gegenüberliegende Straßenseite und nutzt die Säulen als Deckung. So kommt ihr ohne größere Verluste direkt zu den feindlichen Stellungen. Nachdem ihr die Wächter dort ausradiert habt, bleibt ihr immer in Deckung, da jede Menge Soldaten auf den Dächern lauern. Lauft um den Container herum und betretet die Feuerwache. Nistet euch in der Garage ein und lockt erneut die Gegner an. Die Räume hier sind sehr eng, weswegen ihr keinerlei Probleme habt, die restlichen Russen zu erledigen.

Das Hotel

Neben dem Startpunkt klettert ihr auf das kleine Häuschen und dringt in das Haus vor. Dort erledigt ihr den Scharfschützen und nehmt die Sowjets unter Beschuss. Danach arbeitet ihr euch zum Eingang des Hotels vor. Haltet euch nicht zu lange auf der Straße auf, da jede Menge Heckenschützen auf den Dächern warten. Im Hotel selbst haltet ihr eure Truppe zusammen und steigt die Treppe nach oben. Setzt euren Weg nach links fort, damit ihr die Flagge erreicht.

Manhattan

Der Lagerbezirk – Brückenzerstörung

Sprengt die Brücke mit dem C4 und folgt dem Kanal nach Osten. Die zweite Brücke jagt ihr ebenfalls in die Luft und lasst dann eure Männer Stellung beziehen. Schleicht euch nun nach vorne und erledigt die feindlichen Stellungen mit

LAGERHAUS
Über diesen Lüftungsschacht könnt ihr unbemerkt in das Lagerhaus eindringen. Innen nutzt ihr die Säulen als Deckung und macht alle Russen unschädlich.

DECKUNG
Schleicht an dem Zaun entlang, damit ihr nicht von den zahlreichen Gegnern entdeckt werdet. Sobald euch die Russen erspähen, strömen noch mehr Gegner herbei.

KINO-BESUCH
Bevor ihr nach unten klettert, tobt ihr euch mit dem Präzisionsgewehr aus. Die explosiven Fässer erleichtern euch die Arbeit.

PARKPLATZ
Neben dem Kino hat der Feind seine Zelte aufgeschlagen. Da ihr zahlenmässig unterlegen seid, schlagt ihr euch zu den Rebellen durch und bemannt das MG auf dem Container.

STROMMAST Bevor ihr den schwer bewachten Hof stürmt, nehmt ihr die Russen mit dem Präzisionsgewehr aufs Korn.

HIGHWAY An dieser Stelle ist der Zaun zerstört und ihr könnt auf die andere Seite klettern.

ein paar Granaten. Sobald ihr die Chance dazu habt, zieht ihr eure Leute nach und verschanzt euch fürs Erste in dieser Stellung. Jetzt ist Eile geboten, da im Norden regelmäßig Truppen per Helikopter eingeflogen werden. Setzt euch am Nordende der Straße fest und lockt die Gegner an. Brecht durch die gegnerischen Reihen und verschanzt euch zwischen den Kisten. Jetzt arbeitet ihr euch zum Kanaldeckel vor und flüchtet in die Kanalisation.

Das Kino

Rekrutiert die beiden Rebellen und verschanzt euch hinter der Blockade. Nachdem alle Feinde beseitigt sind, folgt ihr der Mauer nach Osten und zieht euch an der Wand hoch. Schleicht über die Wiese und bleibt immer dicht an der Wand. Den Posten der Russen sprengt ihr mit einigen Granaten und verschanzt euch dann sofort hinter den Mauern. Wenn ihr den Großteil der Feinde bezwungen habt, eilt ihr nach Südwesten und speichert an dem Kanaldeckel. Schleicht durch das Haus und schlagt euch zur Straße durch. Betretet das Treppenhaus auf der gegenüberliegenden Straßenseite. Auf dem Dach schnappt ihr euch ein Präzisionsgewehr. Unten stehen jede Menge Benzinfässer, mit denen ihr gleich ganze Gegnergruppen ausschalten könnt. Anschließend stürmt ihr den Landeplatz und bringt das C4 am Tank an. Weiter geht's nach Norden in das Parkhaus, wo ihr speichern könnt. Verlasst das Parkhaus durch die Ausfahrt und sichert die andere Straßenseite. Weiter hinten tobt eine Schlacht zwischen den Rebellen und den Besetzern. Auf der linken Seite sitzen wahre Horden an Gegnern. Haltet eure Leute zurück und dezimiert die feindlichen Stellungen. Danach schlagt ihr euch zu den Rebellen durch und bemannt das MG auf dem Container. Nach diesem harten Kampf könnt ihr abspeichern und durch den Hintereingang das Kino betreten. Der Rest ist Formsache.

Das Kraftwerk

Bevor ihr Leute rekrutiert, klettert ihr über den Laster nach oben. Verschanzt euch in dieser kleinen Gasse und lockt die Feinde in den Hinterhalt. Nach getaner Arbeit lauft ihr zurück zu den Rebellen, um sie zu rekrutieren. Arbeitet euch nun nach Osten vor und folgt der Straße nach Norden. Unter der Brücke müsst ihr sehr vorsichtig sein. Klettert über die Trümmer und überrascht die Russen mit ein paar Granaten. Weiter geht's nach Norden, wo ihr eure Leute bei der anderen Rebellentruppe abstellt. Schleicht nach Osten in die Ruine und klettert in das obere Stockwerk. Dort erledigt ihr den Scharfschützen, holt euch sein Gewehr und beseitigt einige Wachposten. Kehrt anschließend zu euren Leuten zurück und stürmt den Haupteingang. Lauft vorne weg und kümmert euch um den MG-Schützen. Während ihr die Bombe platziert, sichern eure Leute den Rückweg. Danach geht's weiter über die Brücke. Bleibt auf der linken Seite und nutzt die Deckung aus. Auf Höhe des Kraftwerks klettert ihr über die Abgrenzung und schleicht zum Eingang. Stürmt den Vorhof und erledigt schleunigst den Soldat auf dem Container. Danach geht's rüber in den nächsten Hof. Innerhalb des Gebäudes geht ihr wie gehabt vor.

Der Lagerbezirk

Über die innere Straße kämpft ihr euch bis zur Eisenbahnbrücke vor. Geht mit eurem Team die Treppen nach oben und lasst eure Leute auf der Plattform zurück. Schleicht nach Norden und bringt alle Russen um die Ecke. Dreht den Spieß um und lauft weiter, bis ihr den Vorhof des Lagerhauses seht. Lasst Molotowcocktails auf die nichts ahnen-

EISENBAHNBRÜCKE Von dieser Brücke aus könnt ihr Granaten auf die ahnungslosen Gegner hageln lassen.

GEFANGENENLAGER Zerstört den Stromgenerator, damit ihr eure Landsleute befreien könnt.

den Gegner regnen und zieht euch zu euren Leuten zurück. Jetzt geht's auf in Richtung Gefangenenlager. Verlasst die Brücke über die Treppe und folgt der Straße. Neben dem Kanaldeckel sprengt ihr den Stromgenerator und befreit anschließend die Gefangenen. Sobald Ihr eure Landsmänner in Sicherheit gebracht habt, folgt ihr der Hauptstraße nach Norden und dringt in das Lagerhaus ein. Wieder einmal ein typischer Häuserkampf, in dem ihr haushoch überlegen seid.

Flottenstützpunkt

Das Attentat

Schleicht die Treppen hoch und erledigt die drei Soldaten. Anschließend umrundet ihr den Turm und steigt innen die Treppen nach oben. Erledigt den Scharfschützen, nehmt die Munition an euch und schaltet einige Wächter aus. Danach arbeitet ihr euch weiter vor. Die Seitengassen führen euch sicher zum Ziel. Bleibt versteckt und nutzt eure Molotowcocktails, um die Feinde zu erledigen. Falls notwendig, trennt ihr euch von dem Präzisionsgewehr und eignet euch ein Sturmgewehr an. Auf den beiden Beobachtungstürmen sind Scharfschützen, die ihr mit einem Kopfschuss erledigt. Jetzt klettert ihr auf den rechten Turm, hebt das Scharfschützengewehr auf und überprüft mit dem Fernglas die Lage. Auf dem Balkon des markierten Hauses erscheint die Zielperson und telefoniert. Wartet diesen Moment ab und erledigt den Führer der russischen Armee mit einigen präzisen Schüssen. Jetzt ist Eile geboten. Klettert die Leiter nach unten und springt ins Wasser. Haltet euch von dem Hubschrauber fern und schwimmt zu dem Boot, mit dem ihr angekommen seid.

Rebellenstützpunkt

Die Flucht

Das Hauptproblem bei eurer Flucht ist der Munitionsmangel. Spart euch Granaten und Molotowcocktails für große Gegneransammlungen auf. Ihr erreicht einen Kanalabschnitt, wo jede Menge Feinde darauf warten, euch das Lebenslicht auszublasen. Säubert die erste Seite des Abschnitts und steigt die Leitern nach oben. In den hinteren Räumen findet ihr einen Raketenwerfer, mit dem ihr die Leute auf der anderen Seite des Wassers unter Beschuss nehmen könnt. Sobald ihr das neue Versteck erreicht, seid ihr den Russen entflohen.

Manhattan

Die Highschool

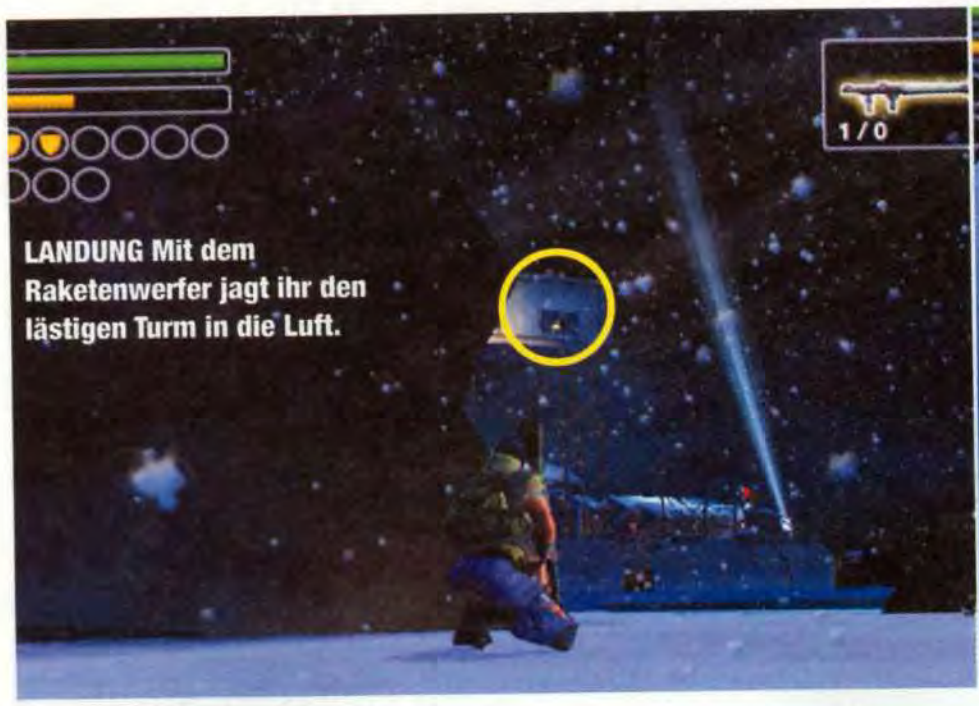
Klettert am Startpunkt auf dem Lüftungsschacht nach oben. In der unteren Etage dieses Hauses trefft ihr vier Freiheitskämpfer, die ihr anheuern könnt. Der Gang führt euch direkt auf den Vorhof des Landeplatzgrundstücks. Schleicht am großen Container vorbei und attackiert die MG-Stellung über die Flanke. Wenn ihr euch beeilt, könnt ihr auch die Soldaten an der zweiten MG-Stellung überwältigen. Geht rechts am Gebäude vorbei und nistet euch Innen ein. Oben späht ihr durchs Fenster und erledigt die restlichen Wachposten. Sprengt den Landeplatz und kehrt auf die Hauptstraße zurück. Auf dem Balkon des gegenüberliegenden Hauses ist ein MG installiert. Bleibt zurück und schaltet die beiden Soldaten mit einigen gezielten Schüssen aus. Seid auf der Hut, da ihr hinter den Panzersperren auf einen Russen trefft, der mit einem Raketenwerfer bewaffnet ist. Bei dieser Gabelung eilt ihr nach links. Schleicht geradeaus und macht die Wachen bei dem Käfig platt. Zieht jetzt sofort eure Leute nach und lasst das Team hinter der MG-Stellung in Deckung gehen. Sprengt den Stromgenerator, den ihr hinter der kleinen Mauer findet. Nachdem ihr die Gefangenen in Sicherheit gebracht habt, geht ihr nach Westen und schleicht an der Mauer entlang zum südlichen Ende der Straße. Durch den Hintereingang betretet ihr die Highschool. In der Eingangshalle biegt ihr nach rechts ab und steigt die Treppe nach oben. Weiter geht's in der Turnhalle. Lasst Molotowcocktails auf die Gegner regnen und stürmt das Basketballfeld. In einem der breiten Gänge findet ihr auf der rechten Seite ein Klassenzimmer. Klettert dort aus dem Fenster und lauft über den Sims zur Flagge.

Die TV-Station

Rekrutiert die Rebellen und verlasst diesen Ort augenblicklich. Lauft die Treppen nach oben zu der Bahnstation. Neben einer der Kisten findet ihr ein Präzisionsgewehr. Von der Brücke aus habt ihr den perfekten Überblick. Nachdem ihr die Munition aufgebraucht habt, rennt ihr weiter über die Brücke. Das Reklameschild verwendet ihr als Brücke, um auf das angrenzende Gebäude zu gelangen. Dort liegt ein weiteres Präzisionsgewehr, mit dem ihr euch erneut austobt. Auf der Rückseite des Gebäudes ist ein Lüftungsschacht, den auch die Russen nutzen können, um auf das Dach zu gelangen. Stellt hier eure Truppe ab, damit sie euch den Rücken freihalten. Nach der Scharfschützenaktion klettert ihr über den Lüftungsschacht nach unten und erkundet die Hauptstraße. Anschließend stürmt ihr den Container und nehmt sofort die MG-Stellung oben ein. Jetzt braucht ihr nur noch abzuwarten, bis alle Russen in den tödlichen Dauerbeschuss des stationären MGs gelaufen sind. Auf halbem Weg biegt ihr in die Gasse ab, wo ihr vier weitere Rebellen rekrutieren könnt. Lasst eure Männer auf dem Hügel vor der TV-Station in Deckung gehen. Der Panzer ist ein harter Brocken und kann am besten mit einem Raketenwerfer erledigt werden. Sprintet nach links und erklimmt den riesigen Container. Schnappt euch die Panzerfaust und jagt den Panzer in die Luft. Jetzt ist der Weg zur Sendestation frei und ihr könnt euch in der Eingangshalle verschanzen. Den MG-Soldaten erledigt ihr mit Granaten und Molotow-

ATTENTAT Von dieser Position aus habt ihr die beste Schussmöglichkeit auf die Zielperson.

KLASSENZIMMER Klettert aus diesem Fenster, um die Flagge zu erreichen.



cocktails. Innen müsst ihr euch auf eine Seite durchschlagen, weil ihr das Kreuzfeuer nicht sehr lange überlebt. Arbeitet euch nach oben durch und säubert die Räume auf die übliche Art und Weise. Ganz oben findet ihr das Studio, das ihr durch das Fenster verlasst, um die Flagge zu hissen.

Governor's Island

Die Landung – Flucht in den Untergrund

Die beiden Geschütze auf dem Turm sind die größte Bedrohung. Lasst eure Leute bei dem Schiff zurück und schleicht an den einzelnen Wrackteilen vorbei. Auf einer der hinteren Eisschollen findet ihr einen Raketenwerfer, mit dem ihr den Turm auseinander nehmt. Jetzt stürmt ihr vor und klettert die Leiter hoch. Eilt nach links, die kleine Treppe nach oben und öffnet den Kanaldeckel, den ihr neben der Veranda findet. Flüchtet jetzt in den Untergrund.

Die Munitionslager

Geht nach Norden und biegt nach rechts ab. Klettert mithilfe des kleinen Schneehaufens auf die Container und springt auf der anderen Seite nach unten. Jetzt könnt ihr euch zum Sprengstofflager schleichen und die C4-Pakete einstecken. Arbeitet euch weiter nach Süden vor und nutzt die Silos als Deckung. Gegenüber liegt ein kleiner Turm. Klettert die Leitern nach oben und erledigt den Scharfschützen. Wartet ab, bis die Soldatin erscheint und eliminiert die Frau. Danach schnappt ihr euch das Präzisionsgewehr und nehmt den gepanzerten MG-Soldaten unter Beschuss. Feuert weiter auf die Soldaten bis der Hof gesäubert ist. Anschließend verlasst ihr den Turm und betretet die Halle im Osten. Hier warten sieben Gegner auf euch. Nach dem Gemetzel verlasst ihr die Halle durch die Seitentür, erledigt die letzten Wachposten und hisst die Flagge.

Die Landung

Vom Kanaldeckel aus schleicht ihr nach Osten und räumt das kleine Haus. Verlasst das Haus durch den Ausgang auf der anderen Seite und eilt in Richtung Ventilationsschacht. Heilt den Verwundeten und dringt in den Turm ein. Jetzt verschanzt ihr euch am Eingang und erledigt einige Gegner, bevor ihr die Treppen nach oben steigt und das C4 zündet. Kämpft euch nach Süden durch und lauft die kleine Treppe nach oben zu dem Geschütz. Lasst eure Männer Deckung nehmen und lockt die Sowjets mit ein paar Schüssen an. Klettert auf die Mauer und befehlt eurer Truppe, den kleinen Hof zu sichern. Sobald ihr das Ende dieser Gasse erreicht habt, geht's weiter nach Norden. Hier warten viele Feinde auf euch. Schickt eure Männer in den Kampf und nutzt das Getümmel, um die Treppe auf der linken Seite zu erklimmen. Solange kein Hubschrauber in der Nähe ist, solltet ihr mit dieser Aktion keine Schwierigkeiten haben. Erledigt die Wachen und hisst die Fahne.

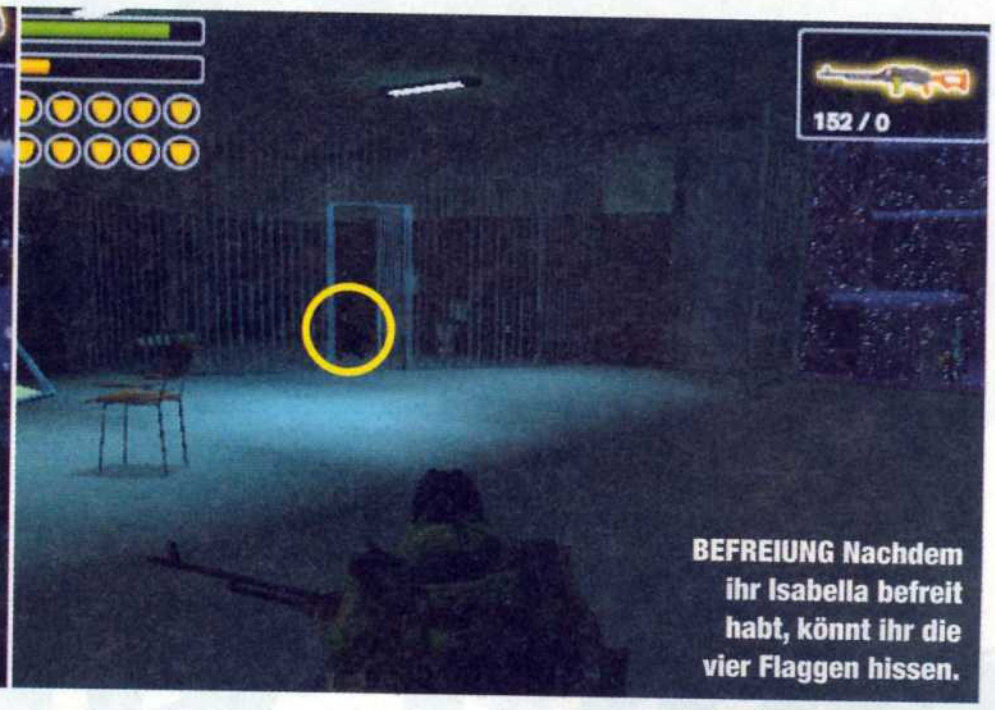
Die Artillerie

Eilt nach Westen und überrennt die Verteidigung bei den Artilleriegeschützen. Habt ihr den Bereich gesichert, schickt ihr eure Leute zum Kanaldeckel und sprengt die beiden Mörser. Weiter geht's nach Süden durch die enge Gasse. Kämpft euch zum südlichen Kartenrand vor. Die kleine Stellung räuchert ihr mit ein paar Cocktails aus. Greift euch das Scharfschützengewehr und erledigt die MG-Schützen im Westen. Danach rückt ihr weiter vor. Der Landeplatz befindet sich auf dem Dach des markierten Hauses. Vorsicht – dort wacht ein Heckenschütze über die Straße. Erledigt den Kerl und dringt in das Gebäude ein. Sobald ihr den Landeplatz gesprengt habt, folgt ihr der breiten Straße nach Norden. Biegt nach rechts ab und überrumpelt die Wachtposten. Danach schickt ihr eure Leute in das Gebäude und wartet ab, bis euer Team die Gegend gesäubert hat. Jetzt müsst ihr nur noch nach oben zur Fahne.

Die Docks

Schickt eure Leute vor und rückt langsam nach. Zuerst geht's nach Westen, wo ihr über den Lüftungsschacht in die Lagerhalle einsteigt. Verlasst die Halle auf der anderen Seite und dringt nach Süden vor. Folgt weiter der Straße und überrennt die MG-Stellungen. Durch die kleine Gasse im Westen erreicht ihr den Helikopterlandeplatz. Sprengt dort den Treibstofftank. Meidet einen Kampf zwischen den Containern und bleibt in der Nähe des Zauns. Unterwegs säubert ihr den Turm und rückt nach Osten vor. An der Südseite des Containerhofs befindet sich der Eingang des Zielge-

FORT JAY Diese Schlüsselpositionen müsst ihr unschädlich machen, damit ihr das Fort betreten könnt.



BEFREIUNG Nachdem ihr Isabella befreit habt, könnt ihr die vier Flaggen hissen.

bäudes. Kämpft euch den Weg nach oben frei. Neben der Fahne schiebt ein schwer gepanzerter Soldat Wache. Schickt auf jeden Fall eure Leute vor, um die Gegend zu sichern.

Fort Jay

Rüstet euch in der Rebellenbasis mit einem Raketenwerfer aus. Nutzt unbedingt die Schützengräben als Deckung. Jetzt schlagt ihr euch zu der Häuserruine im Norden durch. Während ihr eure Männer vor dem Haus in Deckung gehen lasst, steigt ihr die Treppe nach oben. Platziert einen Rebellen an dem Geschütz und nutzt das Fernglas, um euch mit der Situation vertraut zu machen. Von dieser Position aus könnt ihr mit dem Raketenwerfer die beiden MG-Stellungen auseinander nehmen. Neben dem Eingang sind außerdem noch zwei Schießscharten. In jeder dieser Verteidigungsstellungen steht ein schwer gepanzerter Soldat. Feuert die restlichen Raketen in das rechte Loch und schreckt die restlichen Soldaten mit einigen Schüssen auf. Wartet nun ab, bis alle anrückenden Gegner ausgeschaltet wurden und arbeitet euch dann zum vordersten Schützengraben durch.

Während eure Männer die Stellung halten, kümmert ihr euch um die beiden Scharfschützen auf den Türmen. Schleicht euch nun ganz nach rechts außen und geht langsam in Richtung Schießscharte. Mit einigen Granaten und Molotowcocktails gebt ihr dem gepanzerten Soldaten den Rest. Jetzt zieht ihr eure Leute nach und erledigt den zweiten Wächter. Von jetzt an ist es ein Leichtes, das Fort zu erobern. Mit eurer zwölf Mann starken Truppe gibt es nichts, was euch im Weg steht. Befreit Isabella und hisst die vier Flaggen, um den Sieg zu signalisieren.

WEAPONBREAK Wenn euch eine solche Aktion gelingt, hat der Feind für die nächsten Sekunden keine Deckung.

FLUGANGRIFF Taki nutzt ihre Fähigkeiten, um in die Luft zu schnellen und mit gezückten Klingen in Richtung Gegner zu sausen.

SPEZIALANGRIFF
Drückt ihr beide Schlagtasten zur selben Zeit, werden besonders starke Angriffe ausgeführt.

Soul Calibur 2

Mit unseren Tipps findet ihr **versteckte Kämpfer und Waffen** auf Anhieb.

Um diese wertvollen Tipps herauszufinden, haben wir den Waffenmeister-Modus zweimal durchgespielt. Auf den folgenden zwei Seiten erhaltet ihr einen Einblick in das komplizierte Kampfsystem von *Soul Calibur 2*. Selbstverständlich haben wir alle Bonus-Charaktere und Waffen freigespielt.

Dreiecksystem

In *Soul Calibur 2* kämpft ihr primär mit drei verschiedenen Angriffen. Euch stehen horizontale und vertikale Attacken zur Verfügung. Zudem könnt ihr Angriffe starten, während ihr um den Gegner herumtänzelt. Dieses System funktioniert nach dem Stein-Schere-Papier-Prinzip. Horizontale Angriffe schlagen Angriffe, die aus dem Lauf gestartet werden. Wenn ihr aus dem Lauf heraus angreift, seid ihr den vertikalen Angriffen überlegen. Vertikale Attacken sind stärker als horizontale Schläge. Dieses System beeinflusst die so genannten „Weapon Breaks". Wenn sich die Waffen der Kontrahenten treffen, tritt dieses Dreiecksystem in Kraft und der unterlegene Kämpfer ist für kurze Zeit kampfunfähig. Der überlegene Kämpfer hat jetzt die Gelegenheit, eine Serie von Schlägen und Tritten anzubringen.

Würfe

Diese Attacken sind kein Teil des Dreiecksystems, da ihr den Gegner

INFO SPECIAL

Link

Da Link nur auf dem GameCube auftritt, erläutern wir einige seiner besonderen Fähigkeiten.

Diesen Spezialcharakter findet ihr nur in der GameCube-Version von *Soul Calibur 2*. Neben dem Schwert verfügt Link über Bogen, Bumerang und Bomben.

Bumerang: Drückt ihr den C-Stick einmal nach unten, nimmt Link den Bumerang in die Hand. Drückt ihr ein weiteres Mal, wird die Spielfigur diese Waffe in Richtung Gegner schleudern. Oft könnt ihr gleich zwei Treffer landen, die je 25 Schaden verursachen.

Bogen: Drückt den C-Stick nach links, um den Bogen in die Hand zu nehmen. Wenn ihr jetzt den C-Stick ein zweites Mal nach links drückt, feuert Link einen Pfeil ab, der dem Gegner 40 Schadenspunkte zufügt. Habt ihr den Bogen bereits in der Hand, könnt ihr auch einen Pfeil aufladen, indem ihr den C-Stick nach links haltet. Solltet ihr den Gegner mit diesem geladenen Geschoss treffen, werden dem gegnerischen Kämpfer satte 60 Lebenspunkte abgezogen.

Bomben: Der C-Stick muss nach rechts gedrückt werden, um eine Bombe scharf zu machen. Jetzt beginnt die Zeit zu ticken und ihr müsst aufpassen, dass die Bombe nicht vor eurem Gesicht explodiert. Wenn ihr den Gegner trefft, wird der Gegner für 35 Schadenspunkte getroffen. Allerdings könnt ihr auch ein wenig warten, bevor ihr die Bombe werft. Mit einem guten Timing explodiert die Bombe noch in der Luft. So schadet ihr eurem Gegner noch mehr.

JUGGLE Um diesen unfairen Schlagkombinationen zu entkommen, habt ihr sogar in der Luft die Kontrolle über die Figur.

SEITENSCHRITTE Diese Manöver helfen euch, vertikalen Angriffen auszuweichen.

NAHKAMPFANGRIFF Mit einem solchen Griff umgeht ihr die Deckung des Gegners.

meist nicht werfen könnt, während dieser einen Schlag oder Tritt ausführt. Greift auf Würfe zurück, wenn sich der Gegner zu defensiv verhält und sich darauf konzentriert, alle Schläge abzuwehren. Es ist sogar möglich, Würfe in der Luft auszuführen, allerdings verfügen nur Ivy, Cervantes und Astaroth über diese Fähigkeit. Astaroth, Voldo, Nightmare und Necrid können zudem spezielle Würfe ausführen, wenn der Gegner auf dem Boden liegt.

Seitwärtsschritte

Mit dieser Bewegungstechnik könnt ihr vernichtende Kombinationen starten. Oftmals könnt ihr den Angriff direkt auf den Rücken des Feindes loslassen und so die Deckung des Gegners umgehen. Es ist möglich, vertikalen Schlägen blitzschnell auszuweichen, indem ihr das Steuerkreuz nur antippt, anstatt es festzuhalten. Geht der Angriff des Gegners ins Leere, nutzt ihr diese Chance und startet sofort einen Konterangriff.

Flugkontrolle

Es gibt jede Menge Angriffskombinationen, mit denen ihr eure Gegner zu Fall bringen und die wehrlosen Opfer mit weiteren Schlägen durch die Luft prügeln könnt. Allerdings gibt es eine Verteidigung gegen die „Juggles". Während euer Kämpfer durch die Luft fliegt, könnt ihr Einfluss auf die Flugbahn nehmen. So macht ihr die vernichtenden Schlagkombinationen des Gegners meistens wirkungslos.

Deckung durchbrechen

Jeder Charakter hat einige Angriffe parat, mit denen ihr die Deckung des Gegners durchbrechen könnt. Ihr erkennt solche Angriffe an dem grünen, violetten oder blauen Glühen, das die Waffe eures Kämpfers umgibt. Wenn der Angriff erfolgreich war, habt ihr die Möglichkeit, weitere Treffer zu landen. Schützt euch vor solchen Attacken, indem ihr einen Schritt zur Seite macht. Solltet ihr dennoch getroffen werden, habt ihr nur noch die Möglichkeit, den Schlag des Gegners mit eurer eigenen Waffe umzulenken.

Schläge abwehren

Um sich vor Attacken des Gegners zu schützen, greift ihr hauptsächlich auf die normale Blocken-Funktion zurück. Alternativ habt ihr die Möglichkeit, den Schlag des Gegners abzuwehren und könnt den Feind ins Leere laufen lassen. Zwar ist diese Technik schwieriger als der normale Block, dafür habt ihr die Chance, eure Waffen nach einer gelungenen Parade in den Rücken des Rivalen zu versenken.

Niederschlag

Nachdem ihr von den Füßen geholt wurdet, gibt euer Gegner noch lange keine Ruhe – im Gegenteil. Solange ihr auf dem Boden liegt, habt ihr mehrere Möglichkeiten, die Situation mit möglichst wenig Energieverlust zu meistern. Drückt ihr auf dem Steuerkreuz nach links oder rechts, wird eure Figur eine Rolle ausführen und danach zum Stehen kommen. So könnt ihr euch dem Gegner nähern oder euch entfernen. Führt der Gegner einen vertikalen Schlag aus, rollt ihr schnellstmöglich aus der Gefahrenzone. Drückt dazu auf dem Steuerkreuz nach oben oder unten. Ihr könnt auch aufstehen, indem ihr eine der Schlagtasten oder die Tritttaste betätigt, damit ihr sofort einen Angriff startet, nachdem ihr aufgestanden seid. Drückt ihr auf beide Schlagtasten gleichzeitig, wird euer Kämpfer einen besonderen Move ausführen. Während Taki in die Luft springt, um blitzschnell hinter ihrem Gegner zu landen, nutzt Kilik seinen Kampfstab, um sich nach oben zu stemmen und seine Waffe anschließend in Richtung Gegner zu stoßen.

Kampfplatz

Ein wichtiger Faktor jedes Kampfes ist die Arena. Lernt das Gelände kennen und nutzt das Gebiet zu eurem Vorteil. Mit diversen Schlagfolgen könnt ihr euren Rivalen in eine Mauer schleudern und somit zusätzlichen Schaden verursachen. Auch der „Ring Out" entscheidet einen Kampf. Steht niemals mit dem Rücken zum Abgrund, außer ihr spielt mit einem Kämpfer, der den Gegner über sich hinwegwerfen kann. Eine Schlagkombination, bei der euer Gegner am Ende niedergeschlagen wird, ist eine sehr gute Option, um den Feind aus dem Ring zu befördern. Beachtet dabei, dass ihr nicht selbst in den Abgrund rutscht. Wer zuerst durch die unsichtbare Barriere fliegt, die sich auf Höhe des normalen Kampfplatzes befindet, hat den Kampf verloren.

INFO SECRETS

Versteckte Charaktere

Um weitere Charaktere freizuschalten, müsst ihr folgende Kämpfe gewinnen:

Yoshimitsu:	Kapitel 2	*Arena 3*
Charade:	Kapitel 3	*Arena 1*
Cervantes:	Kapitel 3	*Arena 4*
Sophitia:	Kapitel 4	*Arena 5*
Seung Mina:	Kapitel 6	*Arena 3*
Berserker: (Beim zweiten Durchspielen)	Unterkap. 1	*Arena 1*
Lizardman:	Unterkap. 2	*Komplett*
Assassin:	Unterkap. 3	*Arena 2*

Versteckte Waffen

Wenn ihr die folgenden Abschnitte im Waffenmeister-Modus erfolgreich abschließt, bekommt ihr einige neue Waffen:

Double Crescent Blade (Talim)	Kap. 2	*Arena 3*
Schweizer (Raphael)	Kap. 3	*Arena 4*
Acheron (Cervantes)	Kap. 3	*Arena 5*
Fuzoroi (Maxi)	Kap. 3	*Arena 5*
Soul Calibur (Xianghua)	Kap. 5	*Arena 2*
Halberd (Seung Mina)	Kap. 6	*Arena 6*
Soul Edge (Nightmare)	Kap. 7	*Arena 3*
Ethereal Edge (Necrid)	Kap. 8	*Arena 5*
Ambassador (Seung Mina)	Kap. 10	*Arena 2*
Synval (Sophitia)	Kap. 10	*Arena 2*
Soul Edge (Xianghua)	Unterkap. 2	*Arena 1*
Soul Edge (Voldo)	Unterkap. 2	*Arena 2*
Soul Edge (Taki)	Unterkap. 2	*Arena 3*
Soul Edge (Cassandra)	Unterkap. 2	*Arena 4*
Soul Edge (Mitsurugi)	Unterkap. 4	*Arena 5*
Soul Edge (Astaroth)	Extrakap. 1	*Arena 3*
Soul Edge (Necrid)	Extrakap. 2	*Arena 3*
Imitation Sword (Cervantes)	Unterkap. 4	*Arena 5*
Bamboo Staff (Kilik)	Extrakap. 1	*Arena 2*
Galley Oar (Nightmare)	Extrakap. 1	*Arena 3*
Prototype Ivy Blade (Ivy)	Extrakap. 2	*Arena 2*
Memento (Sophitia)	Extrakap. 2	*Arena 3*

BERSERKER Diesen mächtigen Kämpfer habt ihr bei einem Duell zur Auswahl.

visit the planet playzone

PLAYZONE kommt jeden Monat mit DVD:
Mit Videos, Reportagen, Tipps & Tricks,
Spielelexikon, Trailern von aktuellen DVD-
und Kino-Film-Neuheiten und und und.

PLAYZONE, das PlayStation-Magazin mit DVD!

Jetzt auch online unter www.N-ZONE.de

N-ZONE ZEUGNIS

1. Wie alt bist du? _____ Jahre

2. Welche Systeme besitzt du? Welche Konsole willst du kaufen? Worüber soll N-ZONE berichten?

	Habe ich	Will ich kaufen	Berichte erwünscht
GameCube	❑	❑	❑
Game Boy Advance	❑	❑	❑
Game Boy Advance SP	❑	❑	❑
Nintendo 64	❑	❑	❑
Game Boy Color	❑	❑	❑
PlayStation 2	❑	❑	❑
Xbox	❑	❑	❑
PlayStation	❑	❑	❑
PC	❑	❑	❑
DVD-Player	❑	❑	❑
Handy	❑	❑	❑

3. Welche Schulnote bekommt das aktuelle Heft?
(1 = sehr gut, 6 = ungenügend)

Text: Schulnote:____
Layout: Schulnote:____
Titelseite: Schulnote:____
Gesamtnote: Schulnote:____

4. Welche Spiele willst du dir demnächst kaufen?

GameCube: **Game Boy Advance:**

_____ _____
_____ _____
_____ _____

5. Hast du dir *Soul Calibur II* bereits gekauft?
Ja, die japanische Version. ❑
Ja, die PAL-Version. ❑
Nein, aber ich habe es vor. ❑
Nein, das Spiel gefällt mir nicht. ❑

6. Wie findest du *Soul Calibur II* im Vergleich zum Vorgänger?
Viel besser. ❑
Zu wenige Neuerungen. ❑
Den Vorgänger kenne ich leider nicht. ❑

7. Bist du mit dem Spielumfang von *Soul Calibur II* zufrieden?
Ja, er ist bombastisch groß. ❑
Es geht so. ❑
Der Spielumfang kann nie groß genug sein. ❑

8. Was hälst du von unseren Detail-Checks?
Finde ich toll. Sie sind sehr aufschlussreich. ❑
Mir wären mehr Bilder viel lieber als ein Detail-Check. ❑

9. Welche Eigenschaften treffen auf N-ZONE zu?

	Sehr	Ziemlich	Weniger
Fachkundig	❑	❑	❑
Kritisch	❑	❑	❑
Informativ	❑	❑	❑
Aktuell	❑	❑	❑
Übersichtlich	❑	❑	❑
Ist das Geld wert	❑	❑	❑
Optisch ansprechend	❑	❑	❑

10. Seit wann liest du die N-ZONE?
(aktuelle Ausgabe = 11/2003)
Ausgabe: _____/_____

11. Ich kaufe die N-ZONE ...
... ca. _____ Mal pro Jahr.

12. Welche Schulnoten erhalten folgende Berichte (Text, Bilder, Optik)? Hättest du gerne mehr, genauso viel oder weniger davon?

	Schulnote	Mehr	Genauso viel	Weniger
News	___	❑	❑	❑
Reportage: 24:7	___	❑	❑	❑
Vorschau: XIII	___	❑	❑	❑
Vorschau: Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs	___	❑	❑	❑
Test: Viewtiful Joe	___	❑	❑	❑
Test: Freedom Fighters	___	❑	❑	❑
Test: Buffy the Vampire Slayer: Chaos Bleeds	___	❑	❑	❑
Test: Big Mutha Truckers	___	❑	❑	❑
Import-Test: Star Wars Rogue Squadron III	___	❑	❑	❑
Import-Test: Tales of Symphonia	___	❑	❑	❑
Hardware	___	❑	❑	❑
Feedback: P.N.03	___	❑	❑	❑
Feedback: Comic	___	❑	❑	❑
Cheats & Codes	___	❑	❑	❑
Komplettlösung: Freedom Fighters	___	❑	❑	❑
Kurztipps: Soul Calibur II	___	❑	❑	❑
Kolumne: Neulich in der Redaktion	___	❑	❑	❑

13. Folgende Fachmagazine lese ich außerdem regelmäßig:

_____
_____

14. Was hat dir allgemein an N-ZONE gefallen?

_____
_____

15. Was hat dir an N-ZONE weniger gefallen?

_____
_____

16. Lesercharts: Welche drei Nintendo-Spiele gefallen dir im Augenblick am besten? Du musst sie bereits mehrmals gespielt haben!

1. _____
2. _____
3. _____

17. Most Wanted: Welche drei noch nicht in Deutschland erhältlichen Nintendo-Spiele, die sich noch in der Entwicklung befinden, wünschst du dir am meisten?

1. _____
2. _____
3. _____

Name, Vorname _____

Telefonnummer _____

Straße _____

Wohnort _____

Schicke den Coupon (oder eine Kopie davon) an folgende Adresse:
Computec Media • N-ZONE • Kennwort: Zeugnis 11 •
Dr.-Mack-Straße 77 • 90762 Fürth

Angaben und Adresse werden dem Datenschutz gemäß getrennt voneinander archiviert.

Ihr bestimmt, wie das Heft aussehen soll, und deshalb geben wir euch an dieser Stelle die Chance, uns jeden Monat ein Zeugnis auszustellen!

5 Nintendo-Spiele zu gewinnen!

Unter allen Einsendern werden monatlich fünf Spiele verlost. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

IMPRESSUM:

REDAKTION:

Redaktionsdirektor:
Hans Ippisch (V. i. S. d. P.)

Redaktion:
Leitender Redakteur: Fabian Sluga
Redaktion: Udo Crnjak, Kerstin Springer
Redaktionsassistenz:
Yves Nawroth
Auslandskorrespondenten:
Warren Harrod, Heinrich Lenhardt
Bildredaktion: Albert Kraus

Layout:
Stefanie Sämann, Matthias Schöffel, Fabian Hübner

Lektorat/Schlussredaktion:
Birgit Bauer, Claudia Brose, Esther Marsch, Cornelia Lutz

Textchef:
Michael Ploog
Stellvertretende Textchefin:
Margit Koch-Weiß

Art Director:
Andreas Schulz

Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Urheberrecht:
Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlages.

Inhaltspapier:
Das Inhaltspapier wird ohne Verwendung von Chlor zu 100 % aus Altpapier hergestellt und entspricht den Anforderungen des Umweltzeichens.

Beilagen
Einer Teilauflage dieser Ausgabe liegen Prospekte der Firma COMPUTEC bei. Wir bitten um freundliche Beachtung.

ANZEIGENKONTAKT:
COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
Telefon: +49 - 911/28 72 - 340
Fax: +49 - 911/28 72 - 241
E-Mail: annett.heinze@computec.de

Anzeigenberatung:
Wolfgang Menne (V. i. S. d. P.)
Fax: +49 - 911/28 72 - 144
E-Mail: wolfgang.menne@computec.de
Peter Nordhausen (V. i. S. d. P.)
Fax: +49 - 30/88 91 88 55
E-Mail: peter.nordhausen@computec.de
Thorsten Szameitat (V. i. S. d. P.)
Fax: +49 - 911/28 72 - 141
E-Mail: thorsten.szameitat@computec.de

Anzeigendisposition/Datenanlieferung:
Fax: +49 - 911/28 72 - 114
E-Mail: dispo@computec.de

Datenübertragung:
ISDN PC: +49 - 911/28 72 - 261
ISDN Mac: +49 - 911/28 72 - 260

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Serviceleistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen.
Schreiben Sie unter Angabe des Magazins inklusive der Ausgabe, in der die Anzeige erschienen ist, und der Seitennummer an:
COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH, Alexander Kreis, Anschrift siehe oben.

VERLAG:

Vorstand:
Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Oliver Menne

Produktionsleitung:
Ralf Kutzer, Martin Closmann
Werbeabteilung:
Martin Reimann (Leitung), Jeanette Haag
Vertrieb:
Burda Medien Vertrieb
Vertriebsleiter:
Klaus-Peter Ritter
Abonnement:
N-ZONE kostet im Abonnement € 36,60 für 12 Ausgaben pro Jahr (Ausland: € 49,80)

Abonnementsbestellung Österreich:
Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10
A-5081 Anif, Tel.: 06246/882-882
Fax: 06246/882-5277
E-Mail: computec@leserservice.at
Abopreis für 12 Ausgaben: € 41,60
Druck:
heckel GmbH, Nürnberg, ein Unternehmen der schlott sebaldus Gruppe
ISSN/Pressepost:
N-ZONE wurden folgende ISSN- und Vertriebskennzeichen zugeteilt:
ISSN 1433-8424, VKZ B 43739

IN DER COMPUTEC MEDIA AG ERSCHEINEN AUSSERDEM:

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg
Verbreitete Auflage 2. Quartal 2003 38.350 Exemplare

SO ERREICHST DU UNS:

ANSCHRIFT DER REDAKTION:
COMPUTEC MEDIA
N-ZONE
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
E-Mail: nzone@computec.de
Website: www.n-zone.de

ANSCHRIFT DES ABO-SERVICE:
Kundenservice:
Computec-Abo-Service
Postfach 1129
23612 Stockelsdorf
Zentrale Abo-Nummer:
Telefon: 0451/4906 - 700
Telefax: 0451/4906 - 770
E-Mail: computec.abo@pvz.de

SPIELE-HOTLINES

TIPPS & TRICKS, SONSTIGE FRAGEN ZU SPIELEN:

Hersteller/Vertrieb:	Kontakt:	Wann:	Gebühren:
Acclaim www.acclaim.de	0190/824663	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
Activision www.activision.de	0190/510055	Mo.-Fr. 14-18 Uhr, Sa.-So. 16-18 Uhr	€ 0,62/Min.
Atari www.atari.de	0190/771883	Mo.-So. 14-21 Uhr	€ 1,24/Min.
Avalon Interactive www.avalon-interactive.de	0190/771888	Mo.-Fr. 14-18 Uhr	€ 1,24/Min.
Electronic Arts (D) www.electronicarts.de	0190/754464	Mo.-Sa. 11-20 Uhr	€ 1,24/Min.
Electronic Arts (A)	0900/373762	Mo.-Sa. 11-20 Uhr	€ 1,08/Min.
Electronic Arts (CH)	0900/776677	Mo.-Sa. 11-20 Uhr	sfr 2,-/Min.
Konami www.konami.de	0190/824694	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,24/Min.
Nintendo www.nintendo.de	0190/000000	Mo.-Fr. 13-17 Uhr	€ 1,51/Anruf
Take 2 www.take2.de	0190/87326836	Mo.-Fr. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
THQ www.thq.de	0190/505511	Mo.-Fr. 16-20 Uhr	€ 0,62/Min.
Ubi Soft www.ubisoft.de	0190/88241210	Mo.-So. 11-24 Uhr	€ 1,86/Min.
Vivendi Universal www.vivendi-universal-interactive.de	techsupport@vup-interactive.de		

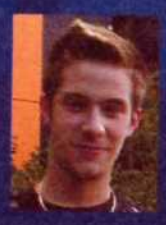
INSERENTENVERZEICHNIS

Activision	19, 99
Air Flo	39
Capcom	49
Computec Media AG	51, 71, 83, 91
Electronic Arts	2, 59, 61
Game Store	43
Matchem	94
Nokia	35
Take 2	100

Abonnent sein lohnt sich!

Jeder Abonnent nimmt ab sofort **automatisch** an einer exklusiven Verlosung teil – **jeden Monat aufs Neue!**

- **Einen modernen Multimedia-PC:** Annette Sinzig aus Bremen
- **Eine Sony PlayStation 2:** Pierre Dominique Braun aus Tübingen



- **Einen Nintendo GameCube:** Dennis Klatt aus Berlin
- **Einen Nintendo Game Boy Advance SP:** Jan-Lars Lange aus Heidenrod

Herzlichen Glückwunsch!

BEMI
first in service
CallCenter
Tel. + 49 (0) 8142-44 87-230
Fax + 49 (0) 8142-44 87-395

euratio computer

ZU GEWINNEN Einen modernen Multimedia-PC, der keine Wünsche offen lässt.

PLAYSTATION 2: Alles, was man braucht: Mega-Spieleauswahl, DVD-Player und Online-Gaming ab Sommer!

NEUE GENERATION: Mit dem lange von Fans gewünschten beleuchteten Display ist der neue GBA SP unschlagbar!

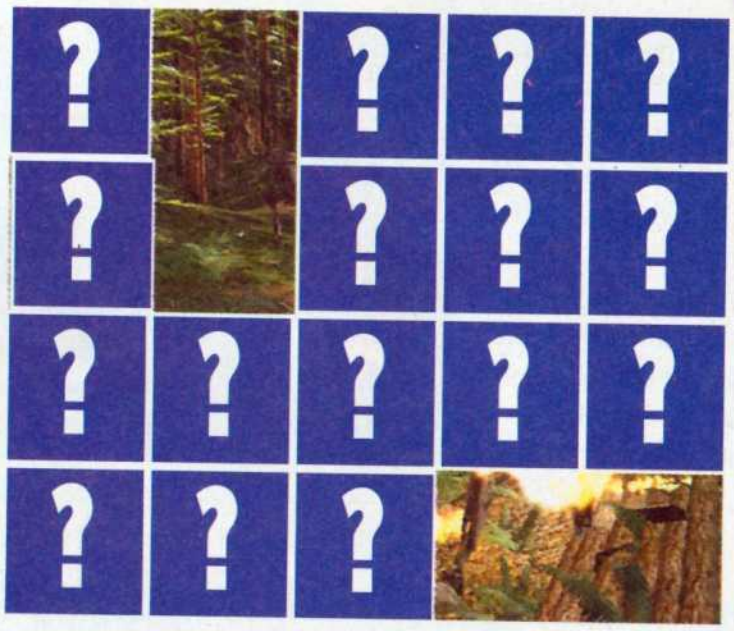
KLEIN, SCHWARZ, STARK: Nintendos Würfel überzeugt durch starke Games, tolle Technik und günstigen Preis!

Déjà-vu

WALT DISNEY HOME ENTERTAINMENT

Das hab ich doch schon mal gesehen!

Was ist denn mit dem Bild passiert? Wenn ihr erkennen könnt, aus welchem Artikel dieser Screenshot stammt, dann schickt uns eine Postkarte oder eine SMS mit der Lösung. In Zusammenarbeit mit Walt Disney präsentieren wir euch nette Preise, die für die nötige Motivation sorgen sollen. Also, ran ans Werk!



UND DAS KÖNNT IHR GEWINNEN:

3x *Stitch & Co.* – Die Film-DVD (jetzt im Handel erhältlich)

3x *Stitch & Co.*-Rucksack

Schreib uns deine Lösung doch einfach per SMS (max 160 Zeichen)! Vergiss nicht deinen Namen und Wohnort am Schluss zu nennen. Sende eine SMS mit dem Text: „NZ3 deine Lösung dein Name deine Adresse" (Beispiel: „NZ3 Editorial Barton Fink 90666 Fargo")

D: 81114 € 0,49*/SMS Alle Netze!
(*VF-D2-Anteil € 0,12)
CH: 72444 sfr 0,70/SMS
A: 0900 101010 € 0,60/SMS

Oder ruf uns einfach an:
D: 0190 658 661 € 0,41/Min.
CH: 0901 210 612 sfr 0,50/Min.

Oder schicke eine Postkarte mit deiner Lösung an:
N-ZONE COMPUTEC MEDIA AG, Kennwort: Artikelsuche, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Leser aus Österreich können derzeit nur per Postkarte teilnehmen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Benachrichtigung der Gewinner erfolgt schriftlich oder telefonisch. Mitarbeiter der Sponsoren und Computec Media AG sowie deren Angehörige sind ausgeschlossen. Teilnahmeschluss ist der 5. November.

Damals in der Redaktion

Das stand vor **fünf Jahren** in der N-ZONE.

Im Vorschauteil haben wir euch *FIFA 99*, *Star Wars: Rogue Squadron* und *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* ausführlich vorgestellt. Im Testteil jagte ein Hit den anderen. Angefangen bei *Turok 2: Seeds of Evil*, das unglaubliche 92% abräumen konnte. *Extreme G 2* mit 88% gefolgt von *F-Zero X* mit 92%. Eishockey-Fans erfuhren im Test, warum *NHL 99* 92% bekam.

VORSCHAU

N-ZONE 12/03 Ab 05.11.2003 am Kiosk!

INFO WAS WIRD GESPIELT BEI ...

Dan Blackstone

Der smarte Engländer ist Senior Producer bei Electronic Arts.

Was spielen Sie im Augenblick?
Battlefield 1942: Secret Weapons und *Tiger Woods PGA Tour 2003*.

Was gefällt Ihnen an diesen Spielen?
Es macht einfach Spaß, mit bis zu 64 Spielern online zu zocken. *Tiger Woods* kann man einfach nur für ein paar Stunden spielen.

Welche drei Nintendo-Spiele sind Ihre Alltime-Favourites und warum?
Mario 64, weil es das beste *Mario*-Spiel ist. *Mario Party*, weil es leicht zugänglich und partytauglich ist. Und Nummer 3 ist der indizierte Ego-Shooter mit dem britischen Agenten auf dem N64, weil es in diesem Bereich wirklich neu war.

Was gefällt Ihnen am GameCube am besten?
Er ist eine starke Hardware mit einem leistungsfähigen Soundchip und einem sehr guten Controller.

Welche GameCube-Neuauflage wünschen Sie sich am meisten?
Yoshi's Island.

Mit welchem Video- oder Automaten-Game begann Ihre Leidenschaft für Videospiele?
Mit 13 oder 14 Jahren haben mich *Defender* und *Wizard of War* sehr beeindruckt.

Welches Spielgenre bevorzugen Sie generell und warum?
Im Allgemeinen Spiele, die man ein paar Stunden zocken kann und dann einfach aufhört.

Welches Multiplayer-Game favorisieren Sie generell und warum?
Battlefield 1942: Secret Weapons, wegen des Online-Aspekts.

Was möchten Sie unseren Lesern mitteilen?
Kauft euch *Harry Potter und der Stein der Weisen*. Fans des ersten Kinofilms werden es lieben.

F-Zero GX

Nachdem die japanische Version bei uns schon für mächtig viel Wirbel sorgen konnte, freuen wir uns natürlich tierisch auf die PAL-Version. Geschwindigkeitsrekorde am laufenden Band ist nur eines, was diese Grafikbombe zu bieten hat. Wir prüfen für euch, ob die gewohnt geniale Steuerung und die unglaubliche audio-visuelle Kulisse auch in der deutschen Version für Aufsehen sorgen kann.

Mario Kart: Double Dash!!

Endlich ist es so weit. Der Vater und Klassenprimus aller Funracer gibt sich auf dem GameCube die Ehre. Da der GameCube schon über ein ganzes Jahr bei uns erhältlich ist, stellt sich natürlich die Frage, warum *Mario Kart: Double Dash!!* erst so spät kommt. Aber egal, es kommt und das ist das Wichtigste. In unserem gnadenlosen Test werden wir euch über alle Stärken und Schwächen des Titels informieren.

Weitere Themen in der nächsten Ausgabe:

IM TEST:		BILLY HATCHER AND THE GIANT EGG
IM TEST:		DER HERR DER RINGE: DIE RÜCKKEHR DES KÖNIGS
IM TEST:		SSX 3
IM TEST:		TONY HAWK'S UNDERGROUND
IM TEST:		XIII
IM TEST:		BANJO KAZOOIE: GRUNTY'S RACHE
IM TEST:		POKÉMON PINBALL: RUBIN & SAPHIR

Die Vorschau erfolgt ohne Gewähr. Die Themen können sich aufgrund von Terminverschiebungen leider ändern.

T.H.U.G.

COMING
NOVEMBER 2003

THUGONLINE.COM

PlayStation.2 | XBOX | NINTENDO GAMECUBE | GAME BOY ADVANCE | NEVERSOFT | ACTIVISION.

© 2003 Activision, Inc. und die zugehörigen Unternehmen. Veröffentlichung und Vertrieb durch Activision Publishing, Inc. Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen von Activision, Inc. und den zugehörigen Unternehmen. Alle Rechte vorbehalten. Tony Hawk ist ein Warenzeichen von Tony Hawk. Entwickelt von Neversoft Entertainment Inc. GameSpy und das „Powered By GameSpy"-Design sind Warenzeichen von GameSpy Industries, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Lizenziert für die Verwendung auf der PlayStation®2. "PlayStation" and "PlayStation" logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. GAME BOY ADVANCE, NINTENDO GAMECUBE AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. Microsoft, Xbox und die Xbox-Logos sind entweder eingetragene Marken oder Marken der Microsoft Corporation in den USA und/oder anderen Ländern und werden unter Lizenz verwendet. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.

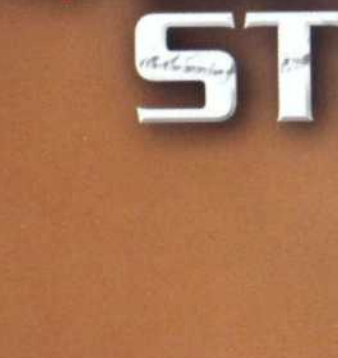
ACTIVISION®

activision.de

CONFLICT DESERT STORM II

OKTOBER 2003

WWW.CONFLICTDESERTSTORM.DE



"ERSTEINDRUCK: HERVORRAGEND" – PLAY THE PLAYSTATION 09/03

"ACTION SATT" – OFF. PLAYSTATION 2 MAGAZIN 07/03

PIVOTAL GAMES

PC CD

PlayStation.2

XBOX

NINTENDO GAMECUBE

GOTHAM GAMES

SCi GAMES